Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
09/17 · Ausgabe 245 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN
WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 09

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

SONIC MANIA
Sonics Retro-Comeback für die Switch im Test

SPLATOON 2
Langzeittest & Tipps auf 12 Seiten!

Wir haben Marios irres Strategie-Abenteuer für Switch mehrere Stunden lang gespielt: Deswegen gehört die Mega-Überraschung unbedingt auf eure Wunschliste!

METROID: SAMUS RETURNS
Ausführlich gespielt: Samus' 3DS-Abstecher macht einen großartigen Eindruck!

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

CMG Computec Media Group

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Als erste Gerüchte aufkamen, Ubisoft arbeite an einem Crossover-Spiel zwischen Mario und den verrückten Rabbids, sorgte das in Internetforen und in sozialen Netzwerken für eine Mischung aus Verwirrung, Sorge und Trotzhaltung bei den Spielern. Als Ubisoft und Nintendo *Mario + Rabbids Kingdom Battle* auf der E3 im Juli jedoch offiziell vorstellten, verwandelte sich die negative Einstellung rasend schnell in Vorfreude – denn dieser verrückte Strategie-Mix hinterließ sofort einen sehr charmanten und cleveren Eindruck. Eine echte Überraschung! Wir konnten Marios erstes Strategie-Spiel nun mehrere Stunden lang ausprobieren und unter anderem auch den Koop-Modus austesten. In unserer Vorschau lest ihr, wieso wir uns seit dem Anspiel-Termin sogar noch mehr auf die Zusammenarbeit von Mario und Ubisofts bekloppten Hasen am 29. August freuen. Grund zur Vorfreude bereitete uns außerdem die Anspiel-Möglichkeit von *Metroid: Samus Returns* auf dem 3DS, mit dem Nintendos PR-Urgestein Harald Ebert bei uns in der Redaktion vorbeischaute. Endlich steht mal wieder ein 2D-Abenteuer mit Kopfgeldjägerin Samus Aran an und es macht schon jetzt einen wunderbaren Eindruck.

Im Testbereich erwartet euch diesmal eine vielseitige Auswahl an Switch-Spielen. Unter anderem flitzen wir in *Sonic Mania* mit dem blauen Igel durch die Gegend, frönen in *Namco Museum* unserer Retro-Leidenschaft und zaubern in *Overcooked: Special Edition* leckere Mahlzeiten auf den Teller. Außerdem unterziehen wir *Splatoon 2* einem umfangreichen Langzeittest, bei dem wir nicht nur die Spielbalance und den Langzeitspaß beleuchten, sondern auch Nintendo Online-App samt Voice-Chat-Funktion unter die Lupe nehmen. Um euer Spielerlebnis mit dem farbfrohen Shooter möglichst reibungslos zu gestalten, geben wir euch zudem wertvolle Tipps zu den restlichen Sammelgegenständen der Einzelspieler-Kampagne sowie dem fabelhaften Koop-Modus Salmon Run.

Abgerundet wird die Ausgabe von dem letzten Teil unserer großen Jubiläumszeitreise anlässlich unseres 20-Jährigen Geburtstags der N-ZONE sowie einer interessanten Reportage darüber, wie historisch korrekt Videospiele mit historischen Szenarien eigentlich wirklich sind.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

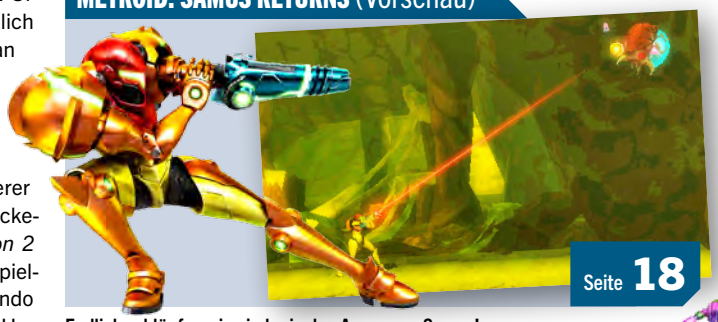
euer N-ZONE-Team!

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (Vorschau)

Seite 14

Witzig, taktisch und kunterbunt – lest alles über unsere Spieleindrücke.

METROID: SAMUS RETURNS (Vorschau)



Seite 18

Endlich schlüpfen wir wieder in den Anzug von Samus!

SPLATOON 2 (Test + Tipps)

Seite 40 + 76

Wir unterziehen *Splatoon 2* einem Langzeittest und geben nützliche Tipps.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Zahl des Monats:**
  648.085. So oft hat sich *Splatoon 2* am Eröffnungswochenende alleine in Japan verkauft! Damit ist es jetzt schon, noch vor *Mario Kart 8 Deluxe* und *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, das meistverkaufte Switch-Spiel im Land der aufgehenden Sonne und somit ein riesiger Erfolg. Konkrete Verkaufszahlen für andere Märkte lagen uns bis Redaktionsschluss zwar nicht vor, doch wir haben keinen Zweifel, dass *Splatoon 2* auch andernorts ein Verkaufshit ist.
- **Vorschau, die jeder machen wollte:**
  Um die Tests gab es diesmal kaum Gerangel, doch dafür war die Anspiel-Gelegenheit zu *Metroid: Samus Returns* bei vielen Redakteuren sehr hoch im Kurs gestanden. Letztlich durfte Lukas ran.
- **Enttäuschung des Monats:**
  Die Voice-Chat-Funktion in Nintendos Online-App. Wir hatten ja schon befürchtet, dass der Voice-Chat kompliziert und nicht so toll wird. Doch unsere geringen Erwartungen wurde sogar noch unterboten. Mehr auf Seite 42.

DAS TEAM

HEFTINHALT 09/2017

VORSCHAU | MARIO + RABBIDS: KINGDOM BATTLE

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 12

Switch

Mario + Rabbids Kingdom Battle 14
Resident Evil Revelations 22
Resident Evil Revelations 2 23

3DS

Metroid: Samus Returns 18

TEST

Meinungsmache 26
Termine 28
Top-Spiele 44
Wertungen & Team 24

Switch

Cave Story+ 36
Death Squared (eShop) 63
Fate/Extella: The Umbral Star 32
Infinite Minigolf (eShop) 62
Namco Museum (eShop) 34
Overcooked: Special Edition (eShop) 38
Qbics Paint (eShop) 68
Retro City Rampage DX (eShop) 68
Slime-san (eShop) 67
Sonic Mania (eShop) 30
Splatoon 2 (Nachspiel) 40
Ultra Hyperball (eShop) 64

Wii U

Rayman Raving Rabbids (VC) 65

3DS

Alchemic Dungeons (eShop) 69
Cursed Castilla (eShop) 66
Kid Tripp (eShop) 69

REPORTAGE & SPECIAL

Die N-ZONE-Jubiläums-Zeitreise
Teil 4: Die Jahre 2012-2017 52
War das wirklich so?
Historische Korrektheit in Spielen 58

ONLINE

Nintendo eShop 62

RETRO

Banjo-Tooie 70
N-ZONE Zeitreise 74

SERVICE

Splatoon 2:
Alle Fundorte von Anchovium 76
Splatoon 2: Salmon Run Tipps 81

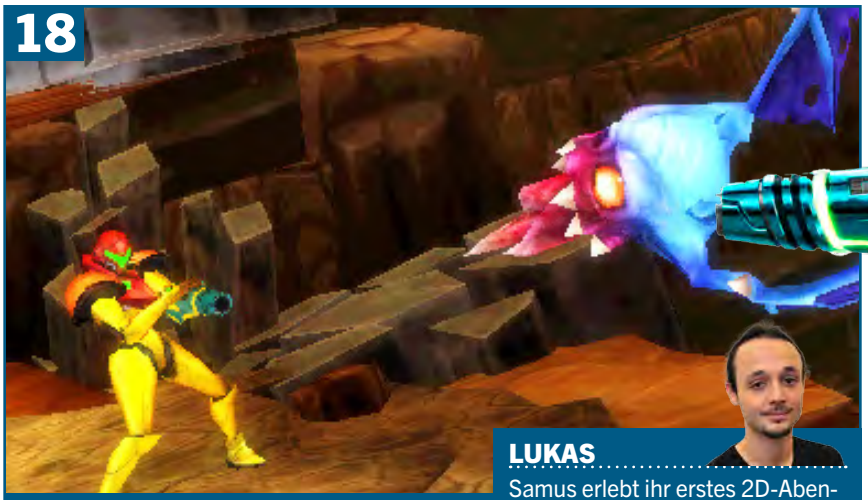
COMMUNITY

Interaktiv 84
Leserbriefe 90

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

18



LUKAS

Samus erlebt ihr erstes 2D-Abenteuer seit weit über zehn Jahren. Dürfen sich *Metroid*-Fans auf gewohnte Premium-Kost freuen?

VORSCHAU | METROID: SAMUS RETURNS

30

KATHARINA

Kann Segas blauer Flitze-Igel bei seinem ersten Auftritt auf der Nintendo Switch brillieren? Wir haben es ausprobiert!

TEST | SONIC MANIA

52

VIKTOR

Im vierten und letzten Teil unserer großen Reportage beschäftigen wir uns mit den N-ZONE-Jahren 2012 bis heute, 2017.

REPORTAGE | DIE N-ZONE-JUBILÄUMS-ZEITREISE – TEIL 4

Alle Titel der Ausgabe

Alchemic Dungeons, Online 69
Banjo-Tooie, Retro 70
Cave Story+, Test 36
Cursed Castilla, Online 66
Death Squared, Online 63
Fate/Extella: The Umbral Star, Test 32
Flip Wars, Start 10
Infinite Minigolf, Online 62
Kid Tripp, Online 69
Mario + Rabbids Kingdom Battle, Vorschau 14
Metroid: Samus Returns, Vorschau 18
Minecraft: Nintendo Switch Edition, Start 09
Namco Museum, Test 34
Overcooked: Special Edition, Test 38
Pokémon Go, Community 88
Puyo Puyo Tetris, Start 09
Qbics Paint, Online 68
Rayman Legends Definitive Edition, Start 10
Rayman Raving Rabbids, Online 65
Resident Evil Revelations, Vorschau 22
Resident Evil Revelations 2, Vorschau 23
Retro City Rampage DX, Online 68
Slime-san, Online 67
Sonic Mania, Test 30
Splatoon 2, Test/Service 40/76
Ultra Hyperball, Online 64

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NEUE GESCHÄFTSZAHLEN VON NINTENDO

Biz Die Japaner konnten zwischen April und Juni zufriedenstellende Zahlen zustande bringen.

Als börsenorientiertes Unternehmen veröffentlicht Nintendo quartalsweise einen Geschäftsbericht mit Zahlen und Daten zu den vergangenen drei Monaten. Mittlerweile liegt der Bericht für das 1. Quartal des neuen Geschäftsjahrs 2017/2018 vor, der die Monate April bis Juni umfasst. In dieser Zeit konnten die Japaner insgesamt 1,97 Millionen Switch-Konsolen und 950 Tausend 3DS-Geräte absetzen. Aufgeteilt nach Regionen ging die Switch in Japan 520 Tausend, in Amerika 750 Tausend und im Rest der Welt 690 Tausend Mal über die Ladentheke. Der 3DS fand in Japan 230 Tausend, in Amerika 420 Tausend und im Rest der Welt wiederum 300 Tausend Käufer. Damit kommt die Switch auf nunmehr 4,7 Millionen und der 3DS auf 67,08 Millionen abgesetzte Geräte. Bis zum Ende des aktuellen Fiskaljahrs (Ende März 2018) sollen in Summe 10 Millionen Switch- und 6 Millionen 3DS-Konsolen verkauft werden.

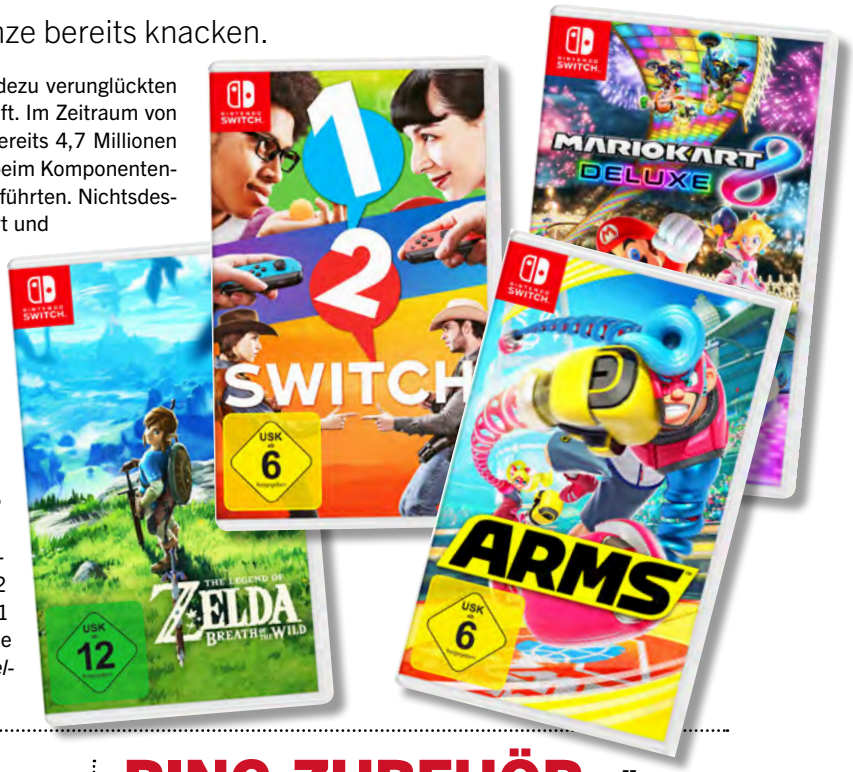
Bezüglich der Software-Verkäufe brachte Big N ebenfalls zufriedenstellende Zahlen zustande. So wurden insgesamt 8,14 Millionen Switch- und 5,85 Millionen 3DS-Titel abgesetzt. Damit haben seit der Veröffentlichung der Konsolen 13,6 Millionen Switch-Spiele beziehungsweise 335,1 Millionen 3DS-Spiele einen Käufer gefunden. Aufgeschlüsselt nach Regionen gingen in Japan 1,56 Millionen, in Amerika 3,63 Millionen und im Rest der Welt 2,95 Millionen Switch-Spiele in die Hände der Käufer über. Für den 3DS wurden 1,83 Millionen Spiele in Japan, 1,87 Millionen in Amerika und 2,15 Millionen im Rest der Welt verkauft.

Das alles zusammen führte auch zu finanziell guten Zahlen. Von April bis Juni hat Nintendo Einnahmen in Höhe von 154,07 Milliarden Yen oder umgerechnet 1,18 Milliarden Euro erzielt, was einer Steigerung von 148,6 Prozent im Vergleich zum Vorjahresquartal entspricht. Das Betriebsergebnis beläuft sich damit auf 16,208 Milliarden Yen oder 124,547 Millionen Euro. Der Profit pro Aktienanteil liegt bei 177,09 Yen, also etwa 1,36 Euro.

Der Bärenanteil der Einnahmen stammt aus Hard- und Softwareverkäufen, nämlich 144,615 Milliarden Yen beziehungsweise 1,111 Milliarden Euro. 31,904 Milliarden Yen (245,159 Millionen Euro) entfallen auf 3DS-Systeme, 103,808 Milliarden Yen (797,689 Millionen Euro) auf die Switch. Aufgeteilt nach Regionen erwirtschaftete Nintendo 35,754 Milliarden Yen (274,743 Millionen Euro) in Japan, 61,771 Milliarden Yen (474,665 Millionen Euro) in Amerika und 34,238 Milliarden Yen (263,094 Millionen Euro) in Europa. Das Geschäft mit Smartgeräten und IP-bezogenen Geschäften brachte 9,062 Milliarden Yen (69,634 Millionen Euro) ein, die klassisch-traditionellen Spielkarten führten zu Einnahmen in Höhe von 391 Millionen Yen (3 Millionen Euro). Download-Verkäufe generierten 11 Milliarden Yen (84,527 Millionen Euro). Insgesamt gingen im ersten Quartal des Fiskaljahrs 1,6 Millionen Amiibo-Figuren und 1,3 Millionen Amiibo-Karten über die Ladentheke. Eine Investorenkonferenz mit Stellungnahmen zu den Zahlen gab es nicht.

SWITCH BEREITS MIT VIER MILLIONEN-SELLERN

Switch Vier Titel konnten die magische Grenze bereits knacken.



Die Hybrid-Konsole Switch beschert Nintendo nach der geradezu verunglückten Wii U wieder rosigere Zeiten in Sachen Heimkonsolen-Geschäft. Im Zeitraum von knapp vier Monaten seit der Veröffentlichung konnte Big N bereits 4,7 Millionen Einheiten der Konsole absetzen – und das, obwohl Probleme beim Komponenten-Nachschub die längste Zeit zu einer schlechten Verfügbarkeit führten. Nichtsdestotrotz hat Nintendo so viele Konsolen wie möglich ausgeliefert und die Nachfrage mit neuen Hits in regelmäßigen Abständen bisher extrem hoch gehalten. Dabei konnten bis Ende Juni schon vier Spiele die Verkaufsmenge von 1 Millionen Einheiten knacken. Das Prügelspiel *ARMS* (N-ZONE-Wertung: 82) ging bis zum Stichtag 1,18 Millionen Mal über die Ladentheke. Eine ordentliche Zahl für eine komplett neue Serie, die sich stark auf den Mehrspieler-Modus fokussiert. 1,22 Millionen Mal konnte sich das Party-Spiel *1-2-Switch* verkaufen (N-ZONE-Wertung: 77), das bereits zum Release der Switch am 03. März erschien. Die Funracer-Neuauflage *Mario Kart 8 Deluxe* (N-ZONE-Wertung: 91) fand bereits 3,54 Millionen Käufer. Und wie zu erwarten thront auf dem ersten Platz *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (N-ZONE-Wertung: 94) mit stolzen 3,92 Millionen verkauften Kopien. Damit besaßen Ende Juni 25,1 Prozent aller Switch-Besitzer *ARMS*. Für *1-2-Switch* lag die Rate bei 26 Prozent, bei *Mario Kart 8 Deluxe* 75,3 Prozent und bei *Zelda: BOTW* sogar atemberaubende 83,4 Prozent!

GERÜCHTE UM N64 MINI

N64 Trademark-Einträge deuten auf eine geschrumpfte Neuauflage des Klassikers hin.

Als wir letztes Jahr vom NES Mini berichteten, schwärmten wir bereits vom SNES Mini. Letzteres ist mittlerweile Realität, deswegen träumten wir in der letzten N-ZONE-Ausgabe wiederum vom N64 Mini. Nun sind Hinweise aufgetaucht, welche die Gerüchte um eine Neuauflage des 64-Bit-Klassikers weiter befeuern. Nintendo hat sich im europäischen Raum nämlich neue Trademark-Einträge gesichert; dabei handelt es sich um Einträge zu Controllern für Videospielsysteme. Konkret liegen Einträge zu NES-, SNES-, Switch- und eben N64-Controllern vor. Das deutet darauf hin, dass Nintendo derzeit die Produktion von dementsprechenden Controllern plant. Auch beim NES und SNES Mini setzen die Japaner auf Neubauten der Original-Controller.

RING-ZUBEHÖR FÜR POKÉMON GO PLUS ERSCHIENEN

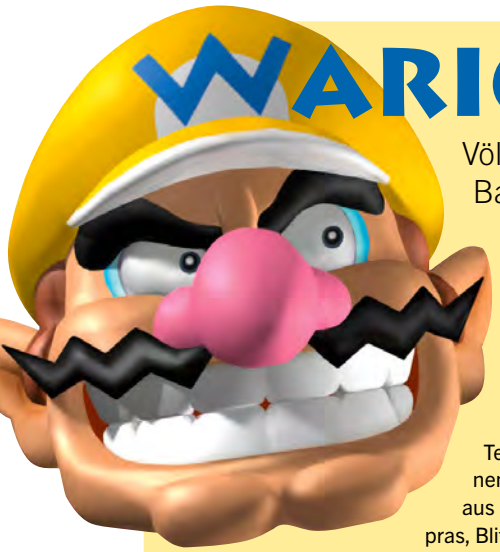
Mobile Vorerst ist das neue Gadget nur in Japan verfügbar.

Neues aus dem (oftmals) skurrilen Nippon: Für das *Pokémon Go*-Gadget Pokémon Go Plus ist neues Zubehör erschienen. Bisher hatte man die Möglichkeit, das Begleitgerät wahlweise mit einem Armband am Handgelenk zu tragen oder an den Klamotten festzuklippen. Das Gadget ermöglicht, das AR-Spiel zu spielen und dabei das Smartphone in der Tasche zu lassen. Per eingebauter Vibration, bunten LEDs und einem Knopf könnt ihr so PokéStops besuchen und wilde Taschenmonster fangen. Nun bieten ausschließliche japanische Pokémon Center und auch normale Geschäfte einen Ring an, mit dem ihr das Gadget wie einen gewöhnlichen Ring an der Hand tragen könnt. Dafür werden 400 Yen oder umgerechnet etwas mehr als drei Euro fällig.

PRODUKTION DES NEW 3DS BEENDET

3DS Das kleinste „New“-Modell wird etwa zwei Jahre nach Release nicht länger hergestellt.

Wie schon beim Vorgänger DS besteht die 3DS-Familie heutzutage aus vielen verschiedenen Geräten mit unterschiedlichen Eigenschaften, aber den stets gleichen Kernkomponenten. So folgten auf den ursprünglichen 3DS der 3DS XL, der 2DS, New 3DS und New 3DS XL sowie vor kurzem der New 2DS XL. In der letzten N-ZONE-Ausgabe 08/2017 berichteten wir im großen 3DS-Systemvergleich im Detail von den unterschiedlichen Modellen. Nachdem bereits vor einiger Zeit die Produktion von 3DS und 3DS XL beendet wurde, hat es nun das nächste Modell getroffen: Auch der kleine New 3DS wird nicht mehr hergestellt. Zunächst gingen die letzten Geräte in Japan vom Band, anschließend auch in Europa. In den USA wurde der Handheld sogar nie produziert und abgesehen von speziellen Sonderaktionen nie verkauft. Somit bleiben nur noch die Hälfte aller 3DS-Modelle übrig, nämlich der New 3DS XL, der 2DS und der New 2DS XL. Damit deckt Nintendo hinsichtlich Größe, Preis und 3D-Fähigkeit noch immer ein breites Feld an potentiellen Kundenwünschen ab.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1021: Satoshi Tajiri, Schöpfer der *Pokémon*-Reihe, spielte seinen ersten Durchgang in den originalen japanischen Editionen Rot/Grün zum Ende der Produktion aus Testzwecken mit seinem eigenen Team durch. Dieses bestand aus Glurak, Dodri, Snobilikat, Lapras, Blitza und Sichlor.

1022: Professor Burnett, die weibliche Assistentin des Spielers in *Pokémon Traumradar*, ist die Ehefrau des Pokémon-Professors Kukui aus *Pokémon Sonne/Mond*, wie man in diesen Editionen erfährt.

1023: Der Pokémon-Professor aus *Pokémon Go* heißt Professor Willow. Im Gegensatz zu seinen Kollegen aus der Pokémon-Welt leitet sich sein Name als einziges nicht von einer Baumart ab.

1024: In *Pokémon X/Y* darf man zwischen einem männlichen Protagonisten und einer Pokémon-Trainerin wählen. Die offiziellen Namen der beiden lauten Kalem und Serena. Serena ist auch in den Anime-Folgen der sechsten Generation vertreten und spielt dort neben Ash die Hauptrolle.

1025: Durch *Pokémon: Karpador Jump* für Smartphones und Tablets erhält das schwächelnde Taschenmonster sage und schreibe 23 komplett neue Formen, die es bisher in keinem anderen Spiel gibt. Während die Standard- sowie die Shiny-Form durchaus aus den Hauptspielen bekannt sind, gibt es das Fisch-Pokémon im Mobilspiel für Android und iOS in vielen weiteren Farben und Musterungen.

1026: Die Pokémon-Region aus den ersten Editionen trägt den Namen Kanto. Allerdings war die Spielewelt in den Urspielen gar nicht genau benannt. Erst als man in den Editionen Gold und Silber die neue Johto-Region einführte, wurde die „alte Welt“ nachträglich benannt. In allen Folgetiteln wurde die neueste Region inklusive Namen stets prominent beworben.

1027: Die englischen Songs zur *Johto-Staffel* des Pokémon-Animes, welche allesamt Ohrwurm-Charakter besitzen, wurden von einer Band eingesungen, die sich ebenfalls nach der zweiten Pokémon-Region benannte: Johto.

1028: Wer Probleme dabei hat, in *Pokémon Go* auf das recht seltene Feen-Pokémon Chaneira zu treffen, der sollte sich in die Nähe von Krankenhäusern oder Apotheken begeben. Hier ist die Chance, auf das Heiler-Pokémon zu treffen, nämlich um ein Vielfaches höher!

1029: Das Pokémon Nidoqueen musste für die westlichen Versionen der *Pokémon Stadium*-Reihe etwas verändert werden. So schreit das Boden-Pokémon beim Betreten der Arena in den westlichen Spielen, während es in der japanischen Version ihre Brüste anfasst und sie stolz präsentiert.

1030: Die beiden Pokémon Schalellos und Gastrodon, zum ersten Mal in der vierten Pokémon-Generation (*Diamant/Perl/Platin*) auffindbar, sollten nach Aussagen von Nintendo eigentlich schon in der dritten Generation (*Rubin/Saphir/Smaragd*) auftauchen. Frühe Sprites befinden sich in den Daten, allerdings mit leichten Designunterschieden zur endgültigen Version der Taschenmonster.

MINECRAFT-UPDATE ERSCHIENEN

Switch Der Patch aktiviert unter anderem eine höhere Auflösung im TV-Modus.

In der vorletzten N-ZONE-Ausgabe jagten wir das Klötzchenabenteuer *Minecraft* für die Switch durch unser Testlabor. Dabei hatten wir jede Menge Spaß mit dem Mojang-Titel, was im Endergebnis zu einer guten Wertung von 80 führte. Als Contra-Punkt führten wir dabei auf, dass das Spiel ausschließlich in 720p-Auflösung lief, egal ob im Handheld- oder TV-Modus – die Betonung liegt auf „lief". Endlich haben die Entwickler nämlich nachgelegt und ein Update veröffentlicht, das nicht nur jede Menge kleine Verbesserungen beinhaltet und Fehler behebt, sondern *Minecraft* bei eingedockter Switch auch in der vollen Full-HD-Auflösung von 1080p laufen lässt. Noch mehr Pixel beim Klötzchen-Bauen also!

PATCH FÜR PUYO PUYO TETRIS

Switch Auf Spieler warten einige Detailverbesserungen im beliebten Geschicklichkeitsspiel.

Bereits Ende April erschien mit *Puyo Puyo Tetris* ein solides Geschicklichkeitsspiel aus dem Hause Sega für die Nintendo Switch. Die eigenwillige Kombination aus dem weltberühmten *Tetris* und dem vor allem in Asien beliebten *Puyo Puyo* konnte in der N-ZONE 06/2017 eine ordentliche 78er-Wertung einfahren. Nun ist für das Spiel erstmals ein Patch erschienen, der auf dem offiziellen Puyo-Puyo-Twitter-Account bereits vor einiger Zeit angekündigt wurde. Durch das Update wurde die Balance verbessert und die Strafen für Rage-Quitter erhöht. Dadurch soll das Spiel insgesamt fairer und ausbalancierter sein sowie beim Online-Spielen verhindert werden, dass Spieler die Verbindung unterbrechen, wenn ihnen eine Partie aussichtslos erscheint.

MARIO-PUZZLE FÜR ECHTE PROFIS

Spiel Hieran könnt ihr euch die Zähne ausbeißen!

Unser liebster Klempner Mario hat seit seinen ersten Videospiel-Abenteuern schon viel erlebt. Dabei hat es ihn schon auf die Rennpiste, den Golfplatz, den Tennisplatz, ins Fußballstadion und an unzählige weitere Orte verschlagen. Manchmal schafft der Schnauzbartträger sogar den Sprung in die Offline-Welt. So beispielsweise mit einem neuen Puzzle-Spiel, das seit kurzem in amerikanischen GameStop-Filialen erhältlich ist. Das Besondere: Wie auf dem Bild zu sehen, besteht das Puzzle zu einem sehr großen Teil aus einer einfarbig roten Fläche. Dadurch ist es besonders schwierig, die richtigen Teile zusammen zu bekommen, immerhin gibt es keine Muster oder Formen als Anhaltspunkte. Das Profi-Puzzle wird für etwa 10 Dollar oder umgerechnet knapp 9 Euro verkauft.

N-ZONE-STECKBRIEF #24

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Toadette

ERSTER AUFTRITT:
Mario Kart: Double Dash!! (2003)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Captain Toad: Treasure Tracker (2014)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Toadette stammt, wie übrigens alle Toads, aus einer anderen Dimension. Diese Information kann man den Fangkarten aus dem Rollenspiel *Super Paper Mario* entnehmen.

KURZBIOGRAFIE:
Toadette ist ein Toad. Von den anderen Toads unterscheidet sie sich nur durch ihren auffällig rosafarbenen Kopf und die beiden ebenfalls rosafarbenen Zöpfe. Sie ist eine gute Freundin von Peach und Toad. Ihren Einstand feierte die Zopfträgerin in *Mario Kart: Double Dash!!* für den Gamecube, wo sie zusammen mit Toad ein Fahrerduo bildet. Seitdem war sie Teil aller *Mario Kart*-Ableger für Heimkonsolen. Außerdem hat sie Auftritte in mehreren *Paper Mario*- und *Mario Party*-Titeln. In *Captain Toad: Treasure Tracker* wird sie zu Beginn vom riesigen Vogel Wingo entführt. Captain Toad macht sich sodann auf die Mission, sie zu finden und zu retten. Später im Spiel wird sie selbst eine spielbare Figur.

TRIVIA:
Toadette ist geschlechtslos, auch wenn die typisch feminine Kleidung etwas anderes nahelegt. Laut Koichi Hayashida habe man sich bei Nintendo aber niemals damit beschäftigt, welches Geschlecht die Toads haben. Die kleinen Pilzhut-Träger hätten im Laufe der Zeit lediglich typisch weibliche beziehungsweise typisch männliche Merkmale angenommen, ohne dem jeweiligen Geschlecht tatsächlich anzugehören.

NOCH IMMER UPDATES FÜR Wii U

Wii U Obwohl Nintendo die Konsole abgeschrieben hat, gibt's noch Updates.

Seit dem Release der Switch ist die Vorgängerkonsole Wii U für Nintendo mehr oder minder gestorben. Mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* erschien Anfang März nun auch für die Tablet-Konsole das letzte Spiel aus den Händen der Japaner. Support gibt es aber weiterhin bezüglich der installierten Firmware. Mitte Juli veröffentlichte Big N nämlich die OS-Version 5.5.2 E, die zur Verbesserung der System-Stabilität beiträgt und die Nutzer-Erfahrung verbessert. Ganz abgeschrieben hat Nintendo seine nicht allzu erfolgreiche Wii U also noch nicht. Immerhin versorgen noch Dritthersteller wie Ubisoft mit *Just Dance 2018* die Konsole.

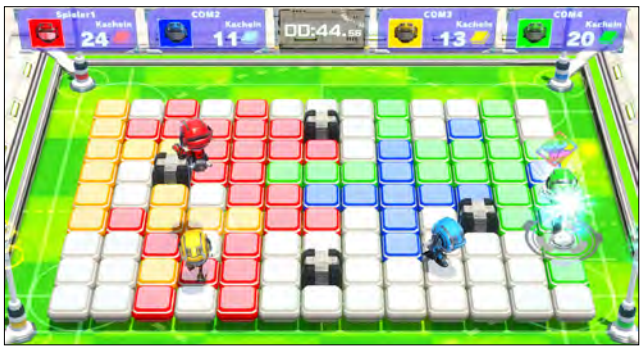
KOMMT BATMAN AUF DIE SWITCH?

Switch Ein Eintrag auf einer Social-Media-Plattform gibt Anlass für Gerüchte.

Das Profil eines Entwicklers auf der Business-Social-Media-Plattform Xing lässt die Gerüchteküche brodeln. Besagter Entwickler arbeitet bei Virtuos. Das Studio zeichnet für zahlreiche Portierungen großer AAA-Titel auf neue Konsolen verantwortlich. Dazu gehören beispielsweise *Batman: Return to Arkham*, *Assassin's Creed: The Ezio Collection* oder *Final Fantasy XII: The Zodiac Age*. Anlass für die Gerüchte liefert der Hinweis auf ein in Entwicklung befindliches AAA-Spiel, das aktuell für die Switch portiert wird. Weiter wird dort aufgelistet, welche Arbeitsschritte dazu genau notwendig sind. Um welchen Titel es genau geht, ist derzeit noch ungewiss.

CONTENT-UPDATE FÜR FLIP WARS

Switch Jetzt dürft ihr auch Online antreten. Außerdem: Weitere Neuerungen.



Mit *Flip Wars* vertreibt Nintendo hierzulande ein Spiel des Entwicklers Over Fence, das am besten als Symbiose aus *Bomberman* und *Splatoon* bezeichnet werden kann. Die eigenwillige Kombination konnte im Download-Test der letzten N-ZONE-Ausgabe eine gute 7er-Wertung einheimsen. Kürzlich wurde nun das erste kostenlose Update mit neuen Inhalten veröffentlicht. Der Patch schaltet Online-Duelle („Internetkampf") frei, wahlweise im Zufallskampf oder gegen registrierte Switch-Freunde. Dafür gibt's Punkte, die wiederum den neuen Rang erhöhen. Sämtliche Statistiken sowie Erfolge sind nun unter „Mein Raum" ersichtlich. Zudem haben die Entwickler einen neuen Modus für farbenblinde Menschen nachgereicht.

RAYMAN LEGENDS DEFINITIVE EDITION RELEASE BEKANNT

Switch Schon im September dürft ihr wieder die Fäuste fliegen lassen!

Kürzlich gab der französische Publisher und Spieleentwickler Ubisoft den Release-Termin des Hüpfspiel-Abenteuers *Rayman Legends Definitive Edition* für die Switch bekannt: Bereits am 12. September 2017 wird der Titel digital sowie als Handelsversion veröffentlicht. Die neue Version unterstützt einen lokalen Mehrspielermodus bis maximal vier Mitspieler und bietet mit dem Kick-Box-Modus einen Switch-exklusiven Modus, der ebenfalls im Multiplayer gespielt wird. Ein exklusiver Turnier-Modus ist auch mit an Bord, zudem unterstützt das Jump & Run jederzeit den Touchscreen. Eine Demoversion stand im eShop kurz bereit, wurde bis zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses aber wieder entfernt.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2017 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017

Wir freuen uns schon wahnsinnig auf die zwei neuen Switch-Spiele mit Mario. Und unseren Lesern geht es offenbar nicht anders. Wieso ihr euch auf *Mario + Rabbids Kingdom Battle* freuen könnt, verraten wir in der Vorschau ab Seite 14.

Switch	Mario + Rabbids Kingdom Battle	29. August 2017	Strategie
Switch	Super Mario Odyssey	27. Oktober 2017	Jump & Run

2 POKÉMON (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017 und später

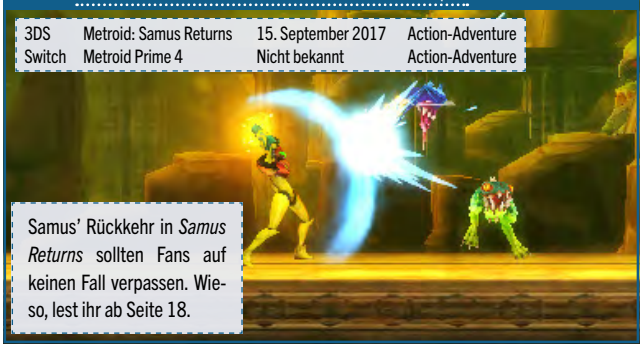
Erwartet uns mit dem neuen *Pokémon*-Hauptspiel für Switch womöglich schon die nächste Generation?

Switch	Pokémon Tekken DX	22. September 2017	Beat 'em Up
3DS	Pokémon Ultrasonne & Ultramond	17. November 2017	Rollenspiel
Switch	Neues Pokémon-Rollenspiel	Nicht bekannt	Rollenspiel

3 METROID (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2017 und später

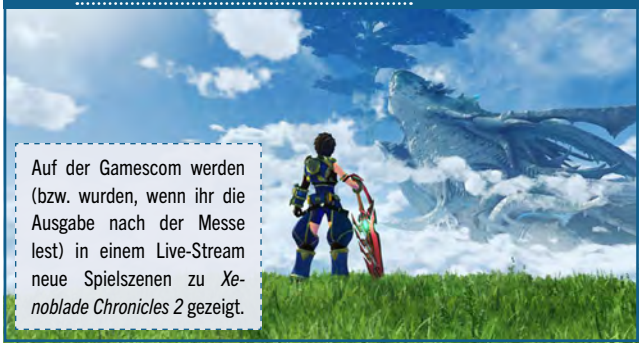
3DS	Metroid: Samus Returns	15. September 2017	Action-Adventure
Switch	Metroid Prime 4	Nicht bekannt	Action-Adventure



Samus' Rückkehr in *Samus Returns* sollten Fans auf keinen Fall verpassen. Wieso, lest ihr ab Seite 18.

4 XENOBLADE CHRONICLES 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Winter 2017



Auf der Gamescom werden (bzw. wurden, wenn ihr die Ausgabe nach der Messe lest) in einem Live-Stream neue Spielszenen zu *Xenoblade Chronicles 2* gezeigt.

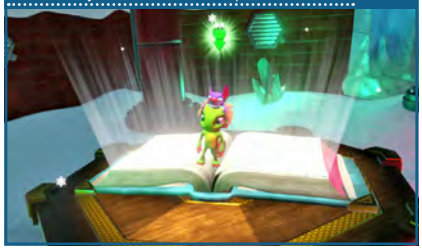
5 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018

Das neue Yoshi-Spiel sieht wie ein Mix aus *Woolly World* und *Paper Mario* aus. Wir sind schon gespannt, wie es sich spielen wird.

6 YOOKA-LAYLEE (SWITCH)

Hersteller: Playtonic/Team 17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2017

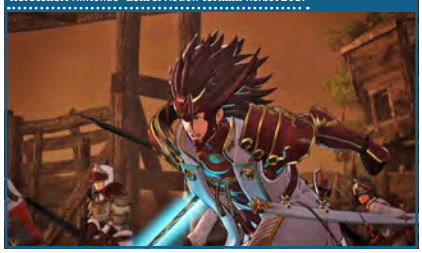


7 KIRBY FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018

8 FIRE EMBLEM WAR. (SWITCH/N3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Herbst 2017



9 SONIC MANIA (SWITCH)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** 15. August 2017

10 RESIDENT EVIL REV. (SWITCH)

Hersteller: Capcom **Genre:** Action **Termin:** Ende 2017

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERK. (NSW/Wii U)

1	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94% *Zelda* beweist erneut seine Dauerbrenner-Qualitäten und dominiert die Charts.	
2	**MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
3	**SPLATOON 2 (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
4	**ARMS (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 82%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 93%
6	**1-2-SWITCH (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77%
7	**LEGO CITY UNDERCOVER (SWITCH)**	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Test in: 06/17 Spielspaß: 78%
8	**ULTRA STREET FIGHTER 2: THE FINAL CHALLENGERS (SWITCH)**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo Test in: 07/17 Spielspaß: 70%
9	**MINECRAFT Wii-U-EDITION (Wii U)**	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang Test in: 02/16 Spielspaß: -%
10	**SPLATOON (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: 07/15 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (SWITCH/Wii U)

1	**SPLATOON 2 (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91% Diesen Monat liefern sich unsere Leser am liebsten bunte Farbschlachten in *Splatoon 2*.	
2	**MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
3	**ARMS (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 82%
4	**ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH/Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%/93%
5	**SUPER SMASH BROS. (Wii U)**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD (Wii U)**	Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%
7	**PAPER MARIO: COLOR SPLASH (Wii U)**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 86%
8	**SUPER MARIO MAKER (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
9	**LEGO CITY UNDERCOVER (SWITCH)**	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Test in: 06/17 Spielspaß: 78%
10	**PUYO PUYO TETRIS (SWITCH)**	Entwickler: Sega Hersteller: Deep Silver Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 78%

TOP 10 VERKAUF (3DS)

1	**MiiTOPIA** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83% Das abgedrehte Rollenspiel mit den Miis stürmt die Verkaufscharts.	
2	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
3	**POKÉMON SONNE UND MOND**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
4	**SUPER MARIO MAKER 3DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
5	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
7	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
8	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 91%
9	**POKÉMON X & Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
10	**POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD**	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/17 Spielspaß: 83%

TOP 10 LESER (3DS)

1	**MiiTOPIA** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83% Das Mii-RPG vertreibt die Pokémon von der Spitze. Doch für wie lange?	
2	**POKÉMON SONNE UND MOND**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
3	**FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 88%
4	**YO-KAI WATCH 2**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 87%
5	**SUPER MARIO MAKER 3DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
6	**EVER OASIS**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 80%
7	**DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS**	Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
8	**MARIO SPORTS SUPERSTARS**	Entwickler: Bandai N./Camelot Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 85%
9	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
10	**POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD**	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/17 Spielspaß: 83%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch-, Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

Switch

GESPIELT

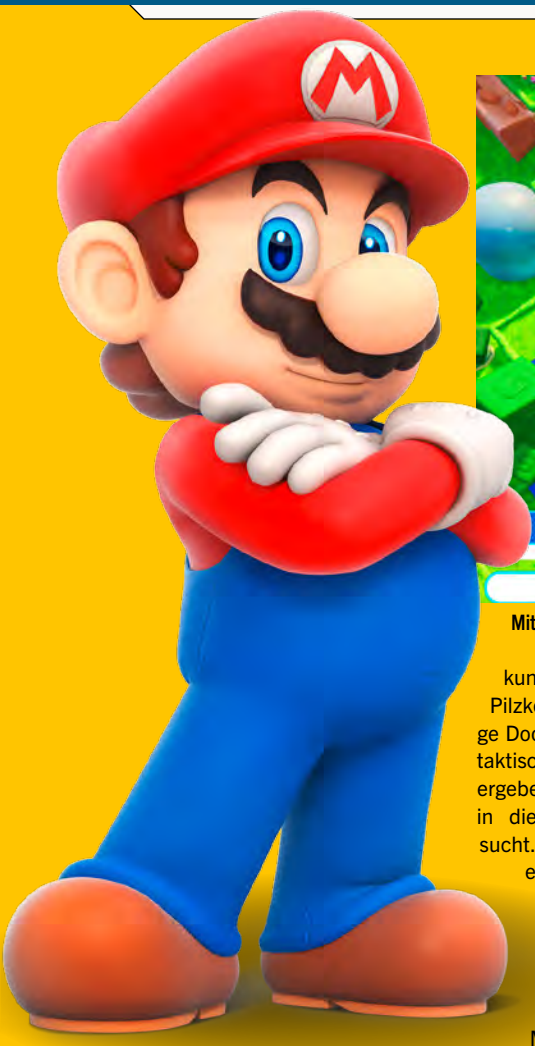
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Strategie Ubisoft gab uns vor kurzem die Möglichkeit, das Taktikspiel mit den Rabbids und Mario, Luigi, Peach und Konsorten ausführlich auszuprobieren. Dabei verschafften wir uns einen gründlichen Eindruck von der Spielmechanik, dem taktischen Tiefgang sowie dem spaßigen Koop-Modus. Bühne frei für das wohl verrückteste Crossover Langem!

Bereits seit Anfang des Jahres kursierten von vielen Seiten Gerüchte um ein in Entwicklung befindliches Spiel von Ubisoft, das das *Mario*- und das *Rabbids*-Universum vereinen soll. Auf der E3 ließ der französische Entwickler und Publisher schließlich die Katze aus dem Sack und zeigte das verrückte Taktik-Crossover *Mario + Rabbids Kingdom Battle*. Niemand Geringeres als Mario-Vater und Nintendo-Urgestein Shigeru Miyamoto wurde auf die Bühne gebeten, um den Switch-Titel zu präsentieren. Erste Eindrücke vom Spiel konnten wir uns bereits auf der E3 verschaffen, nun hat uns Ubisoft gleich mehrere Stunden lang an die Hybrid-Konsolen gesetzt und in die Welt der dämlichen Hasen eintauchen lassen – natürlich zusammen mit Mario, Luigi, Prinzessin Peach und Konsorten. Dabei spielten wir erneut den Level aus der E3-Demo, zusätzlich aber auch einen weit fortgeschrittenen Spielstand sowie den Zwei-Spieler-Koop-Modus. All unsere Eindrücke erfahrt ihr in unserer ausführlichen Vorschau!

Minispiele wie dieses hier könnten fast aus *Super Mario 3D Land* oder *Super Mario 3D World* stammen. Die blauen Münzen kennen Klempnerfans ebenfalls seit Jahrzehnten.

Aktiviert ihr Peachs Heilfähigkeit, heilt sie alle Teamkollegen in der Nähe bei der Landung nach einem Team-Jump. Das kann das Blatt noch mal ganz schnell wenden.



Mit der Übersichtskamera zu Beginn jeder Partie verschafft ihr euch einen genauen Überblick über Karte und Gegner.

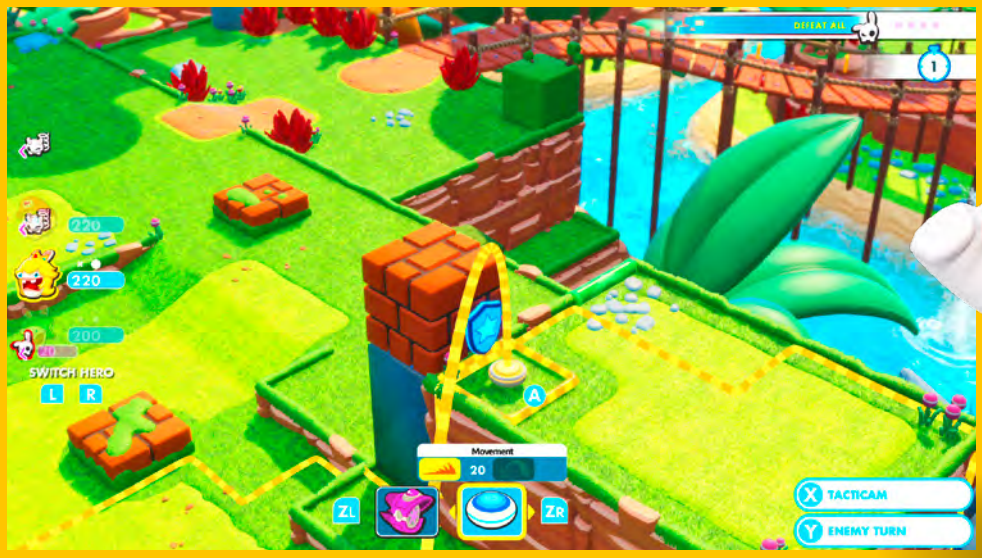
Ein Paket ohnegleichen

Eins vorweg: Den guten Ersteindruck von der E3-Demo konnte *Mario + Rabbids Kingdom Battle* erneut bestätigen, sogar noch verbessern. Die einzigartige Mischung der Figuren aus *Rabbids*- und *Mario*-Spielen, das kunterbunte und hübsche Pilzkönigreich, die absurd witzige Doofheit der Rabbids und der taktische Tiefgang im *XCOM*-Stil ergeben ein Gesamtpaket, das in dieser Form seinesgleichen sucht. Noch nie konntet ihr in einem *Mario*-Spiel eure Taktikgelüste derart ausleben, noch nie boten sich bei einem Klempner-Titel so viele Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. Selbst Marios Rollenspielausflüge in der *Paper Mario*-Reihe können in dieser Hinsicht nicht mithalten.

Obendrein hat Ubisoft auch bei der Grafik geklotzt und nicht gekleckert, denn *Mario + Rabbids Kingdom Battle* sieht verdammt knackig, scharf und dadurch hochwertig aus. Im Vergleich mit der bisherigen Grafik-Referenz der Switch, *Mario Kart 8 Deluxe*, legt der Ubisoft-Titel augenscheinlich sogar noch eine Schippe oben drauf. Der Hintergrund ist genau wie die restliche Spielwelt sehr liebevoll und detailverliebt gestaltet. Das führt allerdings dazu, dass die Framerate gefühlt hin und wieder winzige, aber spürbare Einbrüche erlebt und das Spiel insgesamt wohl kaum mit 60 FPS läuft. Dafür gibt's im TV-Modus konstant eine 900p-Auflösung.

Jede Menge Taktik

Weg vom Technischen, hin zum Inhaltlichen: Die Inhalte einer der ersten Welten kannten wir schon von der E3, dennoch hatten wir diesmal deutlich mehr Zeit, das Bekannte nochmal genau unter die Lupe zu nehmen. Zusammen mit dem Startteam bestehend aus Mario, Rabbid Peach und Rabbid Luigi macht ihr euch auf in die Taktikwelt von *Mario + Rabbids Kingdom Battle*. Dabei werdet ihr zunächst behutsam in das Gameplay eingeführt und bekommt nicht gleich die volle Wucht der unzähligen Gegner zu spüren. Witzige Zwischensequen-



Höhere Ebenen erreicht ihr nur per Team-Jump, der nebenbei auch die Reichweite eurer Figur ordentlich erhöht, oder Röhren.

Auch Entdecken und Sammeln gehört zur euren Aufgaben in *Mario + Rabbids Kingdom Battle*. Wie in diesem Gruseldorf.

zen lockern die Atmosphäre auf, das ist auch in den eigentlichen rundenbasierten Kämpfen der Fall. So lernt ihr zunächst die verschiedenen taktischen Möglichkeiten wie Skill-Tree, Waffen und Team kennen und macht euch mit der Kampfmechanik vertraut.

In diesem frühen Stadium des Spiels sind eure Möglichkeiten noch begrenzt. So können eure Figuren laufen, ihre Primärwaffe benutzen und spezielle Fähigkeiten aktivieren. Besonders wichtig ist zudem der Team-Jump, der die maximal zurücklegbaren Felder eurer tapferen Kämpfer ordentlich aufstockt. Ferner benötigt ihr den Team-Jump zwingend, um höhere Ebenen zu erreichen, es sei denn, eine aus *Mario*-Spielen bekannte Röhre (hier allerdings in Weiß statt Grün) eröffnet euch den Zugang. Die Röhren lassen euch außerdem größere Abschnitte flott durchqueren und dank der Möglichkeit, mehrere davon zu kombinieren, teilweise komplette Kampfareale in nur einem Zug ablaufen.

Durch diese verschiedenen Möglichkeiten könnt ihr die Figuren taktisch klug auf dem Spielfeld verteilen, auf unterschiedlichen Ebenen, in verschiedenen Ecken und hinter allerlei Deckungsmöglichkeiten. Dabei sind zwei Dinge extrem wichtig: Erstens sind ungeschützte Figuren ein leicht zu treffendes und verwundbares Ziel für die Gegner. Zweitens müsst ihr eure Widersacher selbst umkreisen und in den Schwitzkasten nehmen, um sie effizient auszuschalten. Um die Gegner plattzumachen, könnt ihr die Schusswaffen benutzen oder ihnen im Vorbeigehen eins auf die Mütze geben

Der Anspruch steigt

Mit fortschreitendem Spielverlauf eröffnen sich immer weitere Möglichkeiten im Kampf. Zur Primärwaffe kommt eine Sekundärwaffe dazu, die Zahl der wählbaren Fähigkeiten wird erweitert und ihr könnt sämtliche Skills auch mit Hilfe dafür notwendiger Punkte aufmotzen. Zudem können bessere Waffen gegen die aus *Mario* bekannten Goldmünzen erworben werden. Und es schließen sich weitere Figuren eurem Team an, sodass ihr euch ein neues Dreiergespann zusammenstellen könnt.

Doch gleichzeitig steigt auch der Anspruch der Kämpfe. Die Areale werden größer, die Gegner zahlreicher, stärker und vielseitiger und bekannte Bösewichte wie Buu Huus erschweren euch zusätzlich das Leben. Dadurch wird es immer wichtiger, die einzelnen Züge des Teams genau zu planen und auszuführen. Die Fähigkeiten, beispielsweise Heilung des gesamten Teams oder Verbesserung der Verteidigung, verfügen genretypisch jeweils über einen Cooldown. Den gilt

***Mario + Rabbids Kingdom Battle* besteht nicht nur aus taktischen Kämpfen, sondern auch aus Puzzle- und Rätseleinlagen, wie hier mit den Spiegeln und Plattformen.**

Vorsicht bei den hinterlistigen Buu Huus! Sollte sich einer der Plagegeister an euch heften, verschleppt er die Figur an einen zufälligen Punkt am anderen Ende der Karte.

Mit Granaten als Sekundärwaffe könnt ihr viele Gegner auf einmal ins Nirvana schicken, wenn sie nahe zusammen stehen. Hier deutlich effektiver als die Primärwaffe.

es genauso zu bedenken wie die oftmals nachkommenden zusätzlichen Gegner im Verlauf einer Partie. Die Meisterklasse stellen Boss-Gegner da, die besonders viel einstecken können, ordentlich austeilen und zudem die Map mit einbeziehen sowie von vielen Untergebenen unterstützt werden.

So viel zu entdecken!

Doch *Mario + Rabbids Kingdom Battle* besteht nicht nur aus den Taktikkämpfen. Neben den Zwischensequenzen erwartet euch die Erkundung der liebevoll gestalteten Spielwelt. Da gilt es, verborgene Schätze zu bergen, Münzen zu sammeln, mit NPCs zu reden, Rätsel zu lösen und Minispiele zu meistern. All das hilft euch weiter, indem ihr mit den gesammelten Collectables neue Waffen, Fähigkeiten und Upgrades kauft. Besonders erwähnenswert: Wie aus unzähligen *Mario*-Titeln bekannt, unterstehen die verschiedenen Welten unterschiedlichen Themen. So führt euch der Weg von saftigen grünen Wiesen bis hin zur gruseligen Geisterwelt inklusive verlassener und zerstörter Dörfer. Das sorgt nicht nur für eine immersive, sondern auch abwechslungsreiche Atmosphäre.

Koop-Modus: Tolle Ergänzung

Was im Einzelspieler-Modus so viel Spaß macht, funktioniert indes auch im kooperativen Mehrspieler sehr gut. Hier beschränkt sich das Spielgeschehen auf zwei Spieler (problemlos mit je einem einzelnen Joy-Con) und die Kämpfe. Durch die Spielwelt streifen und Items sammeln dürft ihr hier also nicht. Zudem bestehen eure Teams aus jeweils nur zwei Figuren, also zieht ihr insgesamt zu viert gegen teilweise ganze Heerscharen von Widersachern in die Schlacht. Solange euer Team am Zug ist, dürft ihr jederzeit zwischen Spieler eins und zwei wechseln, bis ihr die Kontrolle schließlich an das gegnerische Team übergebt. Mehr noch als im Einzelspieler müsst ihr hier jeden Zug gut aufeinander abstimmen und eure jeweils zwei Spielfiguren sinnvoll zusammenarbeiten lassen. Nur so meistert ihr die gestellten Aufgaben erfolgreich. An der Spielmechanik ändert sich dadurch indes nichts. Auch hier wählt ihr Waffen, Skills und Figuren aus und schlagt euch mit dieser Auswahl durch den Kampf. Der Koop-Modus stellt damit eine zusätzliche Bereicherung für ein ohnehin tolles Spiel dar.

Wer gehört zur Zielgruppe?

Wer also sollte sich *Mario + Rabbids Kingdom Battle* vormerken? Einerseits Switch-Besitzer, denn das Taktikspiel gehört mit zum Besten, was die Konsole zu bieten hat. Auch Taktikfreunde kommen voll auf ihre Kosten. Nicht zuletzt finden zudem Fans der Rabbids beziehungsweise Mario-Freunde Gefallen an dem Spiel. Damit ist *Mario + Rabbids Kingdom Battle* extrem vielseitig und für viele unterschiedliche Spielergruppen interessant. Völlig zu Recht verdient der Ubisoft-Titel daher die Bezeichnung „große E3-Überraschung“. Das bisher Gespielte konnte auch uns sehr positiv überraschend und wir sind schon sehr gespannt, ob das fertige Spiel durchgehend so super bleibt. **Johannes Gehrling**

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Mario + Rabbids Kingdom Battle* macht mich vom Taktikneuling zum Genrefan.“

Eigentlich sind Taktikspiele alles andere als mein Fachgebiet, das Genre habe ich über viele Jahre meist links liegen lassen. Wenn aber die witzigen Rabbids und mein Lieblingsklempner Mario ins Spiel kommen, sieht das gleich ganz anders aus. Mit diesem Gedanken ging ich an das verrückte Crossover heran und wurde nicht enttäuscht: *Mario + Rabbids Kingdom Battle* macht auch als Nicht-Genrefan unheimlich viel Spaß, verzichtet dabei dennoch nicht auf ordentlich Tiefgang und unfassbar viele taktische Möglichkeiten. So kann man das Taktikgenre Nintendofans schmackhaft machen. Nach *Mario Kart 8 Deluxe* könnte der Ubisoft-Titel der nächste Dauerbrenner auf meiner Switch werden.

Der Skill-Tree gibt euch viele Möglichkeiten an die Hand, Figuren zu verbessern oder ihnen sogar neue Fähigkeiten beizubringen.

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft
Alternative: Pikmin 3 (Wii U)
Termin: 29. August 2017

Screen-Info: Die Screenshots haben wir auf Ubisofts Presseevent selbst angefertigt. Genau wie hier sieht das Spiel also auch in der Realität auf der Switch aus.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

METROID
SAMUS RETURNS

Action-Adventure Aus *Return of Samus* wird *Samus Returns* und statt auf dem Game Boy ziehen wir auf dem 3DS in die Schlacht gegen die Metroids. Die Frage ist aber: Wie gut spielt sich das Kopfgeldjäger-Abenteuer 2017?

Samus landet mit ihrem Schiff auf der Oberfläche von SR388 und macht sich auf, die letzten Metroids zu zerstören – so weit, so unverändert zum Original von 1991.

Wie man es aus den anderen 2D-Ablegern der Serie gewohnt ist, wird die Vorgeschichte des Abenteuers mittels stilvoller und toll gemalter Standbilder erzählt.

Eine kontroverse Neuerung ist die Counter-Attacke samt nachfolgendem Angriff, mit der wir, etwas Timing-Geschick vorausgesetzt, viele Feinde mühelos besiegen können.

Von der sehr spartanischen Präsentation des Originals ist nichts mehr übrig. Die in 3D berechnete Grafik wird an vielen Stellen für cool inszenierte Kamerafahrten genutzt.

Der letzte Metroid ist in Gefangenschaft. Es herrscht wieder Frieden im Universum – Moment, stimmt ja (noch) gar nicht! Mit *Metroid: Samus Returns* begeben wir uns in eine Zeit, bevor dieses ikonische Zitat aus *Super Metroid* getätigt wurde. Während ein bislang noch nicht näher definiertes Entwicklerteam an *Metroid Prime 4* für die Switch arbeitet, dürfen 3DS-Besitzer schon ab dem 15. September in dieses Remake des Game-Boy-Klassikers *Metroid 2: Return of Samus* eintauchen und lernen, warum Samus die toughste Kopfgeldjägerin im Weltraum ist.

Schöne Kopfgeldjagd

Auf den ersten Blick dürfte den wenigsten Spielern auffallen, dass es sich bei *Samus Returns* um ein Remake handelt, denn mit der monochromen Grafik von anno dazumal hat der Look des neuen Spiels so gar nichts zu tun: Uns erwartet eine in beeindruckendem 2,5D realisierte, zusammenhängende Welt, die ein wenig so wirkt, als würde man in Seitenansicht auf einen der *Metroid Prime*-Teile gucken. Auf Standbildern kommt das Geschehen gar nicht so gut rüber – in Bewegung hingegen sieht es für 3DS-Verhältnisse wirklich ungemein gut aus und lief beim Anspielen (wo wir knapp anderthalb Stunden lang mit Samus Aran Abenteuer erleben durften) auch stets sehr flüssig. Zudem wird die 2,5D-Darstellung sehr effektiv für coole Kamerafahrten, überraschende Feindesangriffe und andere Geschehnisse im Raum genutzt. Der 3D-Effekt des 3DS kommt dabei ungewöhnlich gut zur Geltung und verleiht dem Spektakel einen zusätzlichen Reiz. Hat man sich irgendwann an der hübschen Grafik sattgesehen, fallen einem als Kenner aber doch die Dinge auf, welche den Titel nach wie vor mit seinem Retro-Gegenstück einen. So etwa der grobe Aufbau des Planeten SR388. Klar, die Map wurde gewaltig erweitert und an den notwendigen Stellen auch angepasst. Wie schon bei *Metroid: Zero Mission* für den Game Boy Advance, einem Remake des Ur-*Metroid* für das NES, findet man sich aber als Kenner der Vorlage deutlich schneller zurecht als als Neuankömmling. Auch die Ereignisse im Spiel laufen grob in derselben Reihenfolge ab, wenngleich hier ab und an schon ganz bewusst mit den Erwartungen von Veteranen gespielt wird. Auf Details wollen wir hier aus Spoilergründen natürlich verzichten.

Anstatt wie einst auf wenige Richtungen beschränkt zu sein, können wir rundherum feuern, sobald wir den Schulterknopf gedrückt halten. Das ist oftmals auch vonnöten!

Eine der coolsten Fähigkeiten im Spiel ist der Einsatz des Spider Balls. Dank dieses Upgrades für den Morph Ball dürfen wir an fast allen Decken und Wänden entlangrollen.

Wirklich heroisch ist Samus' Mission im Spiel ja nicht: Sie kehrt auf SR388 zurück, um dort jeden einzelnen Metroid in einander recht ähnlichen Kämpfen auszulöschen.

Schon von Haus aus ist Samus deutlich agiler, als sie es im Game-Boy-Original jemals war. So kann sie nun etwa an Kanten hängen und sogar gleichzeitig ballern.

Zurück auf SR388

Besser präsentiert, aber zumindest in der Anfangsphase des Spiels quasi unverändert zeigt sich die Handlung des Spiels. Nach den Ereignissen im ersten Teil der Serie beschließt die Galaktische Föderation, dass die Metroids eine zu große Gefahr für den Frieden im Universum darstellen, vor allem in den Händen der Weltraumpiraten. Also wird Samus Aran auf SR388, den Heimatplaneten der parasitären Lebenformen geschickt, um ihnen ein für alle Mal den Garaus zu machen. Eine ganz schön brutale Prämisse, die auch tatsächlich nicht schöngeredet wird: Samus ist dort, um zu töten. Das emotionale Ende der Geschichte, welches die Taten der Kopfgeldjägerin zumindest ein wenig fragwürdig erscheinen lässt, wollen wir hier natürlich auch nicht verraten. So hart und gerade dadurch interessant die Story ist, bringt sie doch einen der wenigen Makel von *Return of Samus* mit sich, der auch im *Samus Returns* noch besteht: Im Grunde bestehen weite Teile des Abenteuers aus der Aufgabe, von Areal zu Areal zu rennen und einen Metroid nach dem anderen in simplen Bosskämpfen zu erledigen. Das fühlt sich irgendwann etwas monoton an. In den von uns gespielten Abschnitten änderte sich an diesem Prinzip noch nicht viel, wir können uns aber vorstellen, dass die Entwickler den immergleichen Aufbau im späteren Spielverlauf des Remakes noch etwas auflockern. Außerdem ist das wirklich nur eine sehr kleine Kritik, denn das, was man zwischen den Kämpfen erlebt, strotzt nur so vor Abwechslungsreichtum und wurde im Vergleich zum Original an allen Ecken und Enden erweitert. Jeder, der schon einmal einen *Metroid*-Ableger oder ein anderes Metroidvania-Abenteuer gespielt hat, weiß, wie diese Abwechslung erzeugt wird: Die Welt steht uns theoretisch von Anfang an frei zur Erkundung offen, allerdings sind unzählige Bereiche durch Barrieren unterschiedlichster Art abgesperrt, für deren Überwindung erst ein im Spielverlauf erlerntes Talent oder gefundenes Item notwendig ist. Und somit dienen die Kämpfe gegen die Metroids im Grunde nur als Rahmen für einen erforschungslastigen Spielspaß-Ausflug de luxe. So finden wir etwa heraus, dass unser Ziel auf der Map hinter einer versperrten Tür verborgen ist, die mit unserer aktuellen Waffe nicht aufschließbar ist. Also erkunden wir die Räume in der Umgebung, treffen dabei auf allerlei kleine Feinde, die uns das Leben schwer machen, lösen kreative Umgebungsrätsel, die ein waches Auge und Kenntnis all unserer Fähigkeiten voraussetzen, und finden irgendwann die gesuchte Waffe. Im genannten Beispiel ist das etwa der Charge Beam, der uns erlaubt, unseren Power Beam aufzuladen und mit deutlich mehr Wucht abzufeuern. Auf dem Weg dorthin stolpern wir eventuell noch über zwei, drei andere relevante Items, unzählige Upgrades wie zusätzliche Raketen und weitere Energiecontainer und müssen uns womöglich sogar noch dem einen oder anderen Zwischenboss in den Weg stellen. Dieses stückchenweise Aufdecken der Karte und Entdecken immer neuer Helferlein ist ungemein befriedigend. Vor allem, weil es einem ständig das Gefühl gibt, wirklich selbst etwas erreicht zu haben. Besonders toll: Bisher gelingt es *Samus Returns* besser als vielen anderen Serienablegern, die Hinweise auf unseren jeweils nächsten Zielort sehr subtil, aber hilfreich umzusetzen. Das Ergebnis ist, dass wir beim Anspielen selten bis nie feststeckten, aber trotzdem kein einziges Mal das Gefühl vermittelt bekamen, an die Hand genommen zu werden. Super! Die im Vergleich zu *Return of Samus* neuen Waffen, Items und Ereignisse in der Welt sind die Krönung des brillanten Spieldesigns.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Nach ‚nur' fünf (!) Jahren Wartezeit bekomme ich endlich, was ich immer wollte."

Auf der Liste meiner persönlichen Lieblingsspiele belegt *Super Metroid* für das SNES bis heute den zweiten Platz. Als ich mir dann 2012 einen 3DS XL zulegte, wünschte ich mir schnell ein ähnliches 2D-*Metroid* für den Handheld. Ob gänzlich neu oder ein Remake, war mir dabei immer egal. Nun ist es also endlich soweit, wenn auch viele Jahre später als ursprünglich erhofft: Mit *Metroid: Samus Returns* erscheint ein klassisches *Metroid*-Spiel für den 3DS. Meine Anspiel-Erlebnisse waren durchweg positiv, die kleinen, aber feinen Neuerungen wurden sinnvoll integriert. Ich freue mich wahnsinnig auf die finale Version! Dafür wird auch der 3DS nochmal entstaubt.

Bezüglich des Designs der Heldin gehen die Entwickler keine Experimente ein. Das ikonische Aussehen des Power Suits ist aus den bisherigen Ablegern übernommen.

Im Laufe des Spiels schalten wir verschiedene Beamvarianten mit nützlichen Effekten frei. Der Ice Beam etwa friert Gegner ein, die wir dann als Plattformen nutzen können.

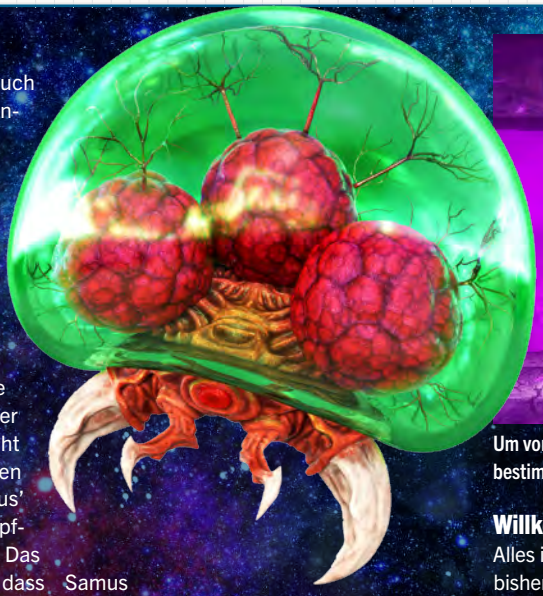
WELTRAUM-ACTION FÜR SAMMLER

Wie inzwischen sehr oft bei Nintendo wird man auch bei Samus' neuestem Weltraumausflug die Wahl zwischen einer Standard- und einer Limited Edition haben. Wir verraten, was uns in der Legacy Edition erwartet.

Für erträgliche 70 Euro wird hier einiges geboten: Neben dem Spiel selbst erwartet uns ein 40-seitiges Artbook, in dem Zeichnungen aus der Entstehungsphase des Spiels zu sehen sind. Außerdem können wir uns auf eine CD mit 25 ausgewählten Tracks aus der *Metroid*-Seriengeschichte freuen. Ebenfalls cool: Ein goldener *Metroid*-Anstecker und ein Schlüsselanhänger in Form des Morph Balls. Retro-Liebhaber erwartet zudem ein Download-Code für das Game-Boy-Original *Metroid 2: Return of Samus*. Das absolute Highlight ist aber wohl das Retro-Steelbook, welches dem Look des Handheld-Klassikers nachempfunden ist. Verpackt ist das umfangreiche Liebhaber-Paket in einer Pappschachtel mit hübschem Artwork, wie man es inzwischen von Nintendo gewohnt ist.

Haudrauf-Heldin

Wo Licht, da aber auch Schatten, wenngleich es sich bei den Makeln abseits der etwas uninspirierten Metroid-Auseinandersetzungen in diesem Fall eher um eine leichte Trübung handelt: Eine Neuerung, mit der wir uns bisher nicht wirklich anfreunden konnten, ist Samus' neues Nahkampf-Konter-Manöver. Das funktioniert so, dass Samus einen Gegner mit einem mächtigen Schlag zurückwerfen und ihm schaden kann, wenn wir seinen Angriff im richtigen Moment via X-Button blocken. Drücken wir gleich anschließend den Feuerknopf, zielen wir automatisch auf den Widersacher und setzen ihn oftmals direkt außer Gefecht. Leider ist der Zeitrahmen für den Konter viel zu großzügig bemessen, sodass viele Auseinandersetzungen damit deutlich zu einfach werden. Die Tatsache, dass wir bei dieser Art von Angriff noch dazu mehr Lebensenergie- und Item-Drops von unseren Gegnern erhalten, macht diese neue Fähigkeit etwas zu übermächtig. Leider wird der Move auch in vielen Bosskämpfen genutzt und macht diese ebenfalls leichter als nötig. Klar, man muss die Konterattacke nicht nutzen, da sie nun einmal da ist, ist die Versuchung aber groß. Den Game-Over-Screen sahen wir bislang nur selten. Allerdings: Wir spielten den Titel auf dem normalen Schwierigkeitsgrad. Gut möglich, dass wir auf einer härteren Stufe deutlich größere Probleme haben werden. Andere neue Features, die uns das Leben leichter machen, sind weniger kontrovers. So erlangen wir etwa die Fähigkeit, den Raum zu scannen und zerstörbare Blöcke und andere interaktive Objekte anzuzeigen. Klar, auch das richtet sich eher an Neueinsteiger in die *Metroid*-Serie, allerdings nimmt es kaum etwas der Herausforderung weg und sorgt einfach für einen etwas flüssigeren Spielablauf. Wir nutzten diese Kraft zumindest ab und an gerne und fühlten uns zu keinem Zeitpunkt davon gestört.



Um von einem Areal des Spiels zum nächsten zu gelangen, müssen wir erst eine bestimmte Anzahl an Metroids erledigen, woraufhin sich ein Portal aktivieren lässt.

Willkommen zurück, Samus

Alles in allem wirkt *Samus Returns* bisher auf jeden Fall nicht nur wie ein tolles Remake, sondern generell wie ein *Metroid*-Spiel allererster Güte. Die sehr gute Technik, die düstere Atmosphäre, das extrem abwechslungsreiche Gameplay und befriedigende Spielgefühl dürften dem ehrwürdigen Nintendo 3DS auf seine alten Tage noch einen Spielspaß-Blockbuster bescheren, der sich gewaschen hat. *Other M* war ein zweischneidiges Schwert und *Federation Force* eine Enttäuschung: Dank *Prime 4* und eben *Samus Returns* sieht die Zukunft für *Metroid*-Fans aber ausgesprochen rosig aus. **Lukas Schmid**

Im Original mussten wir uns, genau wie im ersten *Metroid* für NES, ohne Karte orientieren. Dankenswerterweise setzt *Samus Returns* hier nicht auf übertriebene Nostalgie.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eine extrem hochwertige Neuauflage eines Game-Boy-Klassikers mit nur wenigen Punkten, die mir etwas Sorgen bereiten"

Zwar habe ich *Return of Samus* für den Game Boy nicht ganz so oft durchgespielt wie *Super Metroid*, *Metroid Fusion* oder die *Prime*-Trilogie, dennoch habe ich schon zahlreiche Stunden auf der monochromen Oberfläche von SR388 verbracht. Die wohlbekannte Welt von anno dazumal nun in frischem Glanz wiederbelebt zu sehen, hat mir mehr als einmal einen wohligen Schauer über den Rücken gejagt! Die Entwickler finden genau die richtige Balance aus Elementen von früher – der grobe Levelaufbau ist zum Beispiel gleich – und frischen Ideen wie dem erweiterten Arsenal der Heldin und der hübschen 2,5D-Grafik. Lediglich der nach wie vor recht monotone Verlauf der Auseinandersetzungen mit den Metroids sowie die wie befürchtet etwas übermächtige Nahkampfattacke stören mich an einem ansonsten extrem vielversprechenden Spiel.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Mercury Steam
Alternative: Metroid Prime: Federation Force
Termin: 15. September 2017

Screen-Info: Die Bilder haben wir während eines *Metroid*-Besuchs unseres allerliebsten Lieblings-Haralds von Nintendo bei uns im Büro aufgenommen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Chris und Jill, endlich wieder vereint! Wie umfangreich das Treffen im Spiel ist, sei hier aus Spoiler-Gründen aber nicht verraten.

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Action Der Enthüllungen erster Streich: Das zombieüberlaufene Schiffsabenteuer steuert mit Volldampf auf die Switch zu!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Auf dem 3DS ein Meisterstück, auf der Konsole wohl aber wieder ‚nur' gut"

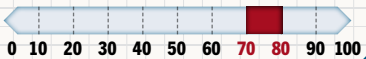
Auf dem Nintendo 3DS hat mich *Resident Evil Revelations* dereinst geradezu weggeblasen! Technik, Gameplay und Atmosphäre in dieser Qualität waren und sind auf dem altehrwürdigen Handheld alles andere als eine Selbstverständlichkeit. Als ich den Titel auf Konsole später noch einmal spielte, waren seine Schwächen, etwa das im Vergleich zu den nummerierten Serien-Ablegern doch etwas komprimierte Gameplay und andere Kompromisse (vor allem technischer Art) deutlich offensichtlicher. Trotzdem hatte ich weiterhin meinen Spaß und dank der angekündigten Verbesserungen und Anpassungen dürfte uns hier die bisher kompletteste Version des Abenteuers erwarten.

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Resident Evil Revelations (Wii U/3DS)
Termin: Ende 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen von Capcoms Presseserver. Ziemlich genau so wird das Spiel auch in der fertigen Version aussehen – also wie auf Wii U.

WERTUNGSTENDENZ



Manchmal kommen sie wieder – das gilt nicht nur hinsichtlich der Untoten aus *Resident Evil*, sondern auch in Bezug auf die Spiele selbst. *Revelations* wandert nach 3DS, Wii U und anderen Systemen nun auf die Switch. Das Grundkonzept bleibt unangetastet: In einem knappen Dutzend Kapiteln erforscht man einerseits in klassischer Backtracking-Manier à la *Resident Evil 1* in Gestalt von Jill Valentine und Chris Redfield die verzweigten Korridore des von Infizierten überlaufenen Schiffes Zenobia, andererseits übernimmt man in weniger gruseligen und deutlich auf Action ausgelegten Passagen die Kontrolle über eine Handvoll anderer Protagonisten. Abseits des Hauptspiels wartet zudem ein Raid-Modus auf uns, in dem wir in abgesperrten, aus der Kampagne bekannten Gebieten unter Zeitdruck so viele Widersacher wie möglich niederstrecken müssen – wahlweise auch im Koop-Modus. Das macht alles Spaß, wenngleich Grafik und Steuerung die Handheld-Wurzeln des Titels deutlich offenbaren.

Neues Zeug auf der Zenobia

Dafür trumpft die Switch-Fassung aber mit einigen Verbesserungen gegenüber den anderen Versionen des Spiels auf. So etwa der neue Modus The Ghost Ship: Chaos, in dem stärkere Waffen und neue Upgrade-Möglichkeiten auf uns warten. Zudem dürfen wir nun aus einer breiten Palette an Steuerungseinstellungen wählen, was diesen Aspekt des Abenteuers hoffentlich verbessern soll. Auch die Technik wird aufgemotzt – durch eine höhere Auflösung, eine stabilere Framerate, mehr Umgebungsdetails und überarbeitete Animationen. Mal sehen, wie sehr sich diese Anpassungen auf die Qualität der Grafik auswirken. Unverändert bleibt die extrem käsige und sogar im Rahmen der stets völlig bescheuerten *Resident Evil*-Lore hanebüchene Geschichte. Aber ganz ehrlich: Anders wollen wir das eigentlich auch gar nicht haben!

Lukas Schmid

Ekelhafte Monstrositäten bekannter und neuer Machart machen uns natürlich auch in *Resident Evil Revelations* das Leben schwer und leeren unsere Magazine.

Anstatt wie in Teil 5 und vor allem Teil 6 fast ausschließlich auf Action zu setzen, besinnt sich *Revelations* auf seine Horror-Wurzeln und auf gruselige Momente.

Grafisch kommt Teil 2 deutlich besser als der ursprünglich für 3DS erschienene Vorgänger daher.

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Nicht immer spielt man dieselben Figuren. Zudem wird der Horror-Pegel des Abenteuers in die Höhe geschraubt, indem einige der Protagonisten keine Schusswaffen bedienen können.

Action Der Enthüllungen zweiter Streich: Auch in der Subserien-Fortsetzung erwartet uns eine Mischung aus Horror und Action!

Man mag sich wundern, warum *Revelations 2* diesen Namen trägt, denn weder inhaltlich noch spielerisch hat es allzu viel mit dem ersten Teil zu tun und auch die ursprüngliche Zielplattform ist eine andere – auf dem 3DS erschien die Fortsetzung nie. Stattdessen erschien sie für Playstation, Xbox und PC, zuerst in Episodenform, dann gebündelt als komplettes Abenteuer. Nun endlich kommen erstmals auch Nintendo-Spieler in den Grusel-Genuss des Spiels, natürlich gleich in Komplettform.

Die Insel der Untoten

Anders als bei der Switch-Umsetzung des Erstlings ist über etwaige Anpassungen oder Neuerungen hier noch nichts bekannt. Allerdings reicht auch das, was im Ursprungsspiel drin ist, schon für etliche Stunden Spielspaß aus. In Gestalt der Serien-Veteranen Barry Burton und Claire Redfield verschlägt es uns auf eine – wie könnte es auch anders sein? – von Untoten und anderen Bestien überlaufene Insel. Allerdings bestreiten sie die nun folgenden Schrecken nicht alleine, sondern jeweils mit einem kampfesunwilligen neuen Kumpanen an der Seite, über den wir ebenfalls die Kontrolle übernehmen können. Hier stehen dann Stealth und Rätsel im Mittelpunkt. Wahlweise können wir das gesamte Abenteuer auch kooperativ erleben. Durch die sehr unterschiedlichen Rollen der Figuren verkommt der Horror-Trip dankenswerterweise dennoch niemals zu einer stupiden Schießbude und bleibt die meiste Zeit schön unheimlich. Ungewohnt: Bezüglich der Handlung nimmt sich *Resident Evil Revelations 2* relativ zurück und wirkt bei Weitem nicht so B-Movie-haft, wie man das von der Serie kennt. Kann man mögen, muss man aber nicht – je nachdem, welche Art von Horror man bevorzugt. Schön sind auf jeden Fall die Raid-Missionen, die man wie schon im ersten Teil abseits der Kampagne absolvieren kann. Wer auf Highscore-Jagden steht, kann hier zusätzlich zur ordentlichen Spielzeit der Story noch jede Menge Stunden mit spaßigen Monster-Ballereien verbringen.

Lukas Schmid

Nicht immer stellen Gegner die größte Gefahr dar. Manchmal gilt es auch, fiese Umgebungsfallen und andere gefährliche Situationen unbeschädigt zu überstehen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das vielleicht noch bessere Sequel besetzt eine noch ungefüllte Lücke auf der Switch."

Eigentlich bin ich ja kein Fan von Koop-Modi in *Resident Evil*-Spielen. Im fünften und noch viel mehr im sechsten Teil machten die Koop-Ballereien zwar Spaß, zehrten aber ganz gewaltig an der Atmosphäre der Grusel-Abenteuer! In *Revelations 2* hingegen gelingt das nicht zu unterschätzende Kunststück, trotz Zwei-Spieler-Modus nicht zu sehr am Horror-Faktor des Spiels zu sägen. Hinzu kommen eine vergleichsweise logische Geschichte, eine gute Mischung aus Action und Grusel und die hübsche Grafik des ganzen Spektakels. Ich hoffe zwar weiterhin auf eine Switch-Umsetzung von *Resident Evil 7*, bin bis dahin aber auch mit diesem Terrortrip schon sehr glücklich!

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: -
Termin: Ende 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen von Capcoms Presseserver. Wie beim ersten Teil entsprechen auch hier die Bilder der bekannten Qualität des Abenteuers.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- − Schlechte deutsche Synchronsprecher
- − Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

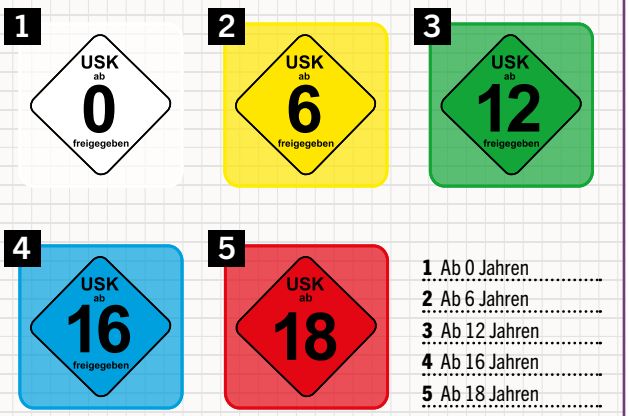
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



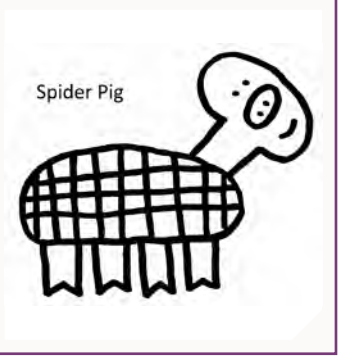
1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (31, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Splatoon 2 (Switch), Overcooked (Switch), Dragon Quest VIII (3DS)
Sieht gerade: Into the Badlands
Hört gerade: Stille
Und sonst: Mussten die Kollegen diesmal die meiste Zeit der Heftproduktion ohne mich auskommen, weil ich wegen einer lästigen OP einige Zeit außer Gefecht war. Zumindest war ich nicht ans Bett gefesselt und konnte in der Zeit noch fleißig Splatoon 2 für unseren Langzeittest spielen. Es gibt definitv schlimmere Beschäftigungen …

LUKAS SCHMID (28, Redakteur)

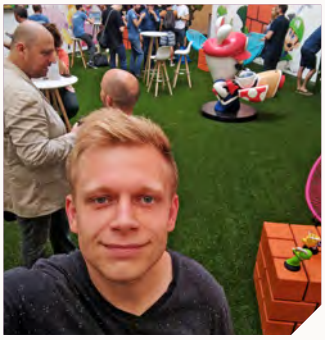


Spielt gerade: Mit dem Gedanken, hier irgendeinen Blödsinn anstatt einer echten Info reinzuschreiben, allerdings fällt ihm nichts Vernünftiges oder Lustiges ein, weshalb er diese Idee wohl doch fallen lassen wird. Oh, guck mal, da sitzt ein Vogel vor dem Fenster! Gleich mal googeln, um was für eine Art es sich handelt. Ich habe Hunger, was gibt es heute wohl in der Kantine zu essen? Hmmmmmm …
Sieht gerade: Sherlock: Season 4
Hört gerade: Musik. Boah!
Und sonst: spiele ich gerade Mario 64 DS.

KATHARINA REUSS (29, Redakteurin)

Spielt gerade: The Binding of Isaac: Afterbirth Plus (leider nicht auf PS4), Overcooked
Und sonst: Manchmal scheint alles furchtbar und unerträglich, aber auch wenn man es nicht glauben kann: Es wird besser, und dann kommen auch mal Tage, die perfekt sind. Da lohnt es sich schon, drauf zu warten, finde ich. Was ich damit sagen will: Ich hab' endlich die 1001% in TBoI: Afterbirth erreicht. Nun kann ich glücklich sterben und *Afterbirth Plus* soll endlich auf PS4 erscheinen.

JOHANNES GEHRLING (26, Volontär)



Spielt gerade: Zelda: BOTW, Mario Kart 8 Deluxe, Shovel Knight, Cut the Rope Magic
Sieht gerade: Modern Family (Staffel 6)
Hört gerade: Den wunderbaren Klingelton des Kollegen Chris, der neben mir sitzt.
Und sonst: Mein erster Flug seit 20 Jahren, schon wieder ein Jahr älter und endlich auch meine eigene, private Switch. Im letzten Monat war bei mir richtig viel los. Zudem hatte ich Urlaub und musste Vik für einige Zeit vertreten und ein paar seiner Aufgaben übernehmen. Die Gamescom steht ja auch schon an …

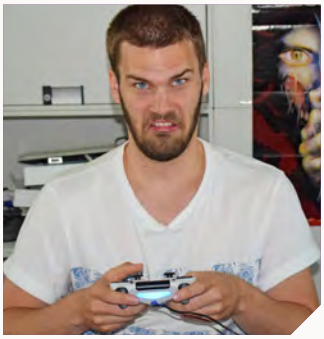
MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Colin MacInnes – Absolute Beginners
Sieht gerade: Tatis herrliche Zeiten
Hört gerade: Television Personalities – … And Don't the Kids Just Love It
Und sonst: Ich war am Wochenende beim Nachbarschaftsgrillen sitztechnisch zwischen zwei Experten in Sachen „Englische Youngtimer" eingekeilt. Wusstet ihr, dass beim Jaguar XJS 1993 die Türschlösser modifiziert wurden und er ab diesem Baujahr keine innen liegenden Scheibenbremsen mehr hatte?

BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Stellaris: Utopia (PC), Sonic Mania (Switch), Splatoon 2 (Switch), Chrono Trigger (SNES)
Sieht gerade: Die siebte Staffel von Game of Thrones. All hail King Drogon!
Baut gerade: An einem Holzrahmen für seinen Kofferraum. Darin werden dann all die schönen Werkzeuge eingebaut, die ein Werkstatt-Auto so braucht.
Und sonst: Schaut euch mal diesen wunderbaren Plüsch-Smaug an, den Laureen für mich gehäkelt hat :D. Der knuffige kleine Kerl fährt ab sofort mit im Auto.

BERNHARD SCHMID (24, Praktikant)



Spielt gerade: Splatoon 2, Diablo 3, Battlegrounds und Uncharted 4
Sieht gerade: Dunkirk und natürlich Game of Thrones (wer nicht?)
Liest gerade: Die Comics zu Darth Vader und mal wieder die Känguru-Chroniken von Marc-Uwe Kling (so wunderbar!)
Und sonst: Verabschiede ich mich mal, höflich wie ich bin. Fünf Monate Praktikum hier war 'ne tolle Erfahrung und 'ne schöne Zeit! Da hat man gleich mal noch weniger Lust auf die anstehenden Vorlesungen und die Bachelorarbeit. Uargh.

KRISTINA PILNY (25, Praktikantin)

Spielt gerade: Yonder: The Cloud Catcher Chronicles, Alchemic Dungeons, The Witcher 3: Wild Hunt
Hört gerade: Alles von Jhené Aiko und Lights - großartige Musikerinnen
Und sonst: Ich habe festgestellt, dass ich in Spielen unglaublich gerne Pilze sammle. Glücklicherweise kann ich meinem Hobby in allen oben genannten Games nachgehen. Im Herbst wird's dann ernst: Mein Freund hat nämlich vorgeschlagen, das mal in der Realität zu machen. Hab uns nun schonmal ein Pilzbuch besorgt.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Katharina Reuss

Johannes Gehrling

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Overcooked: Special Edition	Overcooked: Special Edition	Overcooked: Special Edition	Infinite Minigolf
FLOP-TITEL	-	Fate/Extella: The Umbral Star	Infinite Minigolf	Fate/Extella: The Umbral Star
Sonic Mania (Switch eSho) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 30	*Sonic Mania* macht im Grunde genau gar nichts anders als die Serien-Klassiker für das Sega Mega Drive. Genau das war aber auch wichtig, um der seit Jahren strauchelnden Reihe endlich wieder auf die wackeligen Beine zu helfen. **8**	*Sonic Mania* knüpft tatsächlich erfolgreich dort an, wo die alten 2D-Klassiker für Mega Drive aufgehört haben. Allerdings haben mich diese damals schon nicht vom Hocker gerissen. Für *Sonic*-Fans aber klasse! **7**	Die Ausflüge in die dritte Dimension haben Sonic nicht gut getan, insofern empfinde ich es als passend, dass *Sonic Mania* sich an der Vergangenheit orientiert. Nostalgie trifft auf flüssige 60 Frames – passt. **7**	Tja, was soll ich sagen? Ich mag Sonic ja, als Maskottchen taugt er richtig gut. Seine Spiele überzeugen mich aber schon länger nicht mehr. Mag ganz gut sein, aber ich finde einfach nicht den Zugang dazu. **6**
Fate/Extella: The Umbral Star (Switch) ∅ Wertung: 5,5 // Test S. 32	Ist ja nicht so, dass es ausschließlich schlechte Anime-Lizenzspiele gäbe. Gerade auf dem 3DS wird hier aber gerne mal Stangenware abgeliefert und ein bekannter Name draufgepappt. Hier ist das leider auch der Fall. **5**	Von der *Fate*-Reihe habe ich mal irgendeinen Anime-Film gesehen. Das war es dann aber auch schon mit meinem Bezug zum Vorlage-Material. Und der simplen Spielmechanik wegen ist mir meine Zeit hierfür zu schade. **5**	Nichts gegen sinnlose Kloppere, eine Weile ist das ganz unterhaltsam. Selbst für Anime-Verhältnisse sind Charaktere und Handlung aber grenzdebil, das tut weh. Danke für das Einbauen einer Vorspulfunktion. **6**	Ich schließe mich hier voll und ganz Kathas Test-Wertung von Seite 33 an: Alt, verstaubt und einfach mal so gar nicht mein Fall. Vielleicht für beinharte Fans okay, aber auf meine eigene Switch kommt mir das Spiel nicht. **6**
Namco Museum (Switch eSho) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 34	Retro-Sammlungen sind ja gerade wieder total in, nicht zuletzt dank NES Mini und SNES Mini. Diese hier erlaubt sich keine groben Schnitzer, hätte aber in manchen Punkten etwas liebevoller aufbereitet werden können. **7**	Ich habe mich im Gegensatz zu Johannes zwar noch nicht satt gespielt mit den Namco-Klassikern, doch genauso wie Johannes habe ich auf meiner Switch einfach viele bessere Alternativen. Folglich: Cool aber nicht grandios. **7**	Wer sich für Spielegeschichte interessiert und ein paar Klassiker selbst erleben möchte, dem bietet sich hier eine gute Gelegenheit. *The Tower of Druaga* und *Galaga '88* machen auch heute noch Spaß! **7**	Ganz nett, um alte Bandai-Namco-Klassiker erneut aufleben zu lassen, allerdings halt zum x-ten Mal. Neben *Zelda*, *Mario Kart*, *Splatoon* und Co. gerät *Namco Museum* auf meiner Switch einfach ins Hintertreffen. **7**
Cave Story+ (Switch eShop) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 36	*Cave Story* hat sich im Laufe seiner Existenz eine ungemein treue Fangemeinde aufgebaut. Auch, wenn ich den Reiz des Spiels selbst nicht nachempfinden kann, so kann ich sehen, warum man damit Spaß haben kann. **7**	Trotz der unzähligen Veröffentlichungen ist *Cave Story* bisher immer an mir vorüber gegangen. Vielleicht probiere ich es mal auf der Switch mit dem charmanten Indie-Spiel im Retro-Stil. Falls ich je von *Splatoon 2* loskomme. **7**	Muss man sich nicht holen, wenn man es schon gespielt hat. Metroidvania-Liebhaber, die *Cave Story* bislang aber nur vom Hörensagen kennen, sollten unbedingt zuschlagen. Ein beeindruckendes Ein-Mann-Projekt. **8**	Joah, *Cave Story*, ne? Haben wir jetzt halt auch schon auf wie vielen Plattformen gesehen? Trotzdem schön, dass man das Spiel jetzt auch mobil in bester Qualität genießen kann, wenn man das bisher noch nie getan hat. **8**
Overcooked: Sp. Ed. (Switch eShop) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 38	Meine Herren, was für ein Spaß! Obwohl ich eigentlich wirklich viel zu tun hatte, ließ ich mich von Katha zu einer kurzen Runde überreden und hätte dann nach unzähligen Runden am liebsten gar nicht mehr aufgehört! **9**	Alleine ganz nett, mehr aber nicht. Mit weiteren Mitspielern hingegen wird *Overcooked* auf der Switch ganz schnell zur Mega-Gaudi voller chaotisch-witziger Momente. Solltet ihr euch unbedingt für Party-Abende holen. **8**	Auf den (ruckelnden) Einzelspielermodus hätte ich gut verzichten können, wenn dafür ein paar neue Level oder Rezepte dazugekommen wären. Aber okay, *Overcooked* ist so oder so ein vorzügliches Partyspiel. **8**	Wie Lukas leistete auch ich Katha im Multiplayer für einige Runden Gesellschaft. Und obwohl ich es zu Beginn absolut nicht drauf hatte, war es einfach ein riesiger Spaß und eine große Gaudi. Ein echter Mehrspieler-Hit! **8**
Infinite Minigolf (Switch eShop) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 62	Tatsächlich gehöre ich zur seltsamen Gattung Mensch, die mit Golfspielen, egal, ob nun *Nintendo Touch Golf* für den DS, *Wii Sports*-Golf oder *Rory McIlroy PGA Tour*, ihren Spaß hat. Und das Teil hier taugt trotz kleiner Makel auch. **8**	Videospielumsetzungen von Golf probiere ich schon alleine deswegen immer ganz gerne, weil ich zum Realgolfer nicht tauge. Minigolf spiele ich aber sowohl virtuell als auch in der Realität gerne mal. **7**	Ich glaube den Kollegen, dass *Infinite Minigolf* ein tolles Spiel ist, aber die Thematik interessiert mich so gar nicht. Und das, obwohl der Begriff „Loch-Browser" durchaus spannend klingt. Oder zumindest seltsam. **5**	Mein völlig unerwarteter Top-Titel des Monats! Schöne Atmosphäre, tolle Gameplay-Ideen, verrückte Items und der Editor sowie Loch-Browser liefern nahezu unbegrenzte Inhalte und bringen Abwechslung ohne Ende. **9**

Neue Prämien im Shop!

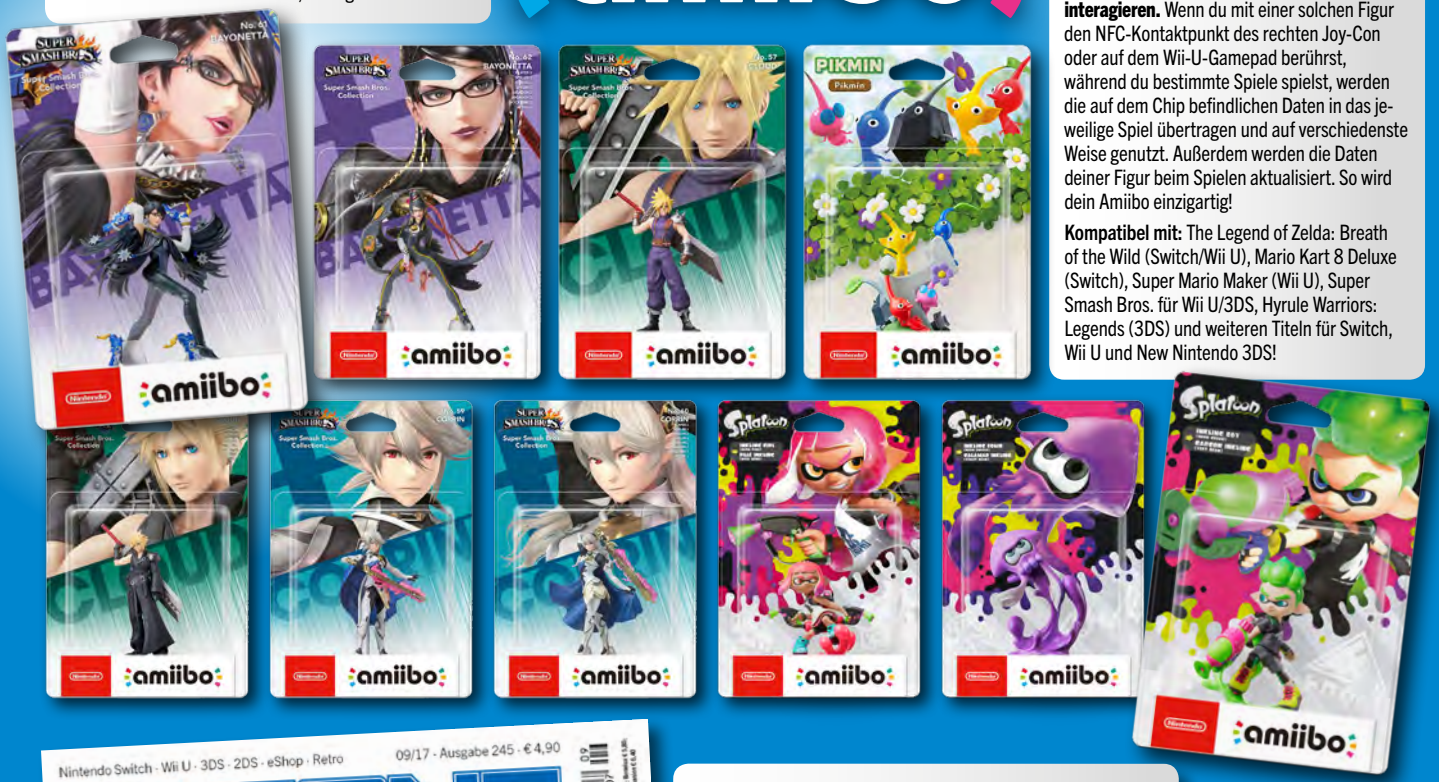
NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!



ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 10. August 2017.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juli 2017		
NEU eSHOP ACA Neogeo Samurai Shodown	Hammes	20. Juli 2017
NEU eSHOP Boost Beast	Arc System Works	20. Juli 2017
eSHOP Bulb Boy	Bulbware	13. Juli 2017
S. 36 UPDATE eSHOP Cave Story+	Nicalis	20. Juli 2017
S. 63 eSHOP Death Squared	SMG Studio	13. Juli 2017
eSHOP De Mambo	DangerousKitchen	13. Juli 2017
S. 32 eSHOP FATE/Extella: The Umbral Star	Marvelous	21. Juli 2017
eSHOP I And Me	Ratalaika Games	06. Juli 2017
S. 62 UPDATE eSHOP Infinite Minigolf	Zen Studios	25. Juli 2017
eSHOP Levels+	flow	13. Juli 2017
S. 34 eSHOP Namco Museum	Bandai Namco	28. Juli 2017
S. 38 UPDATE eSHOP Overcooked: Special Edition	Ghost Town Games	27. Juli 2017
NEU eSHOP Physical Contact: SPEED	Collavier	27. Juli 2017
S. 68 NEU eSHOP Qbics Paint	Abylight	27. Juli 2017
S. 40/76 Splatoon 2	Nintendo	22. Juli 2017
S. 64 NEU eSHOP Ultra Hyperball	Springloaded	28. Juli 2017
August 2017		
NEU eSHOP Beach Buggy Racing	Vector Unit	August 2017
NEU eSHOP Ironcast	Ripstone Publishing	10. August 2017
S. 14 Mario + Rabbids Kingdom Battle	Ubisoft	29. August 2017
UPDATE eSHOP Minecraft: Story Mode	Telltale Games	25. August 2017
UPDATE eSHOP Phantom Trigger	tinyBuild Games	10. August 2017
NEU eSHOP Piczle Lines DX	Score Studios	24. August 2017
NEU eSHOP Puzzle Adventure Blockle	Intense	03. August 2017
S. 68 NEU eSHOP Retro City Rampage DX	vBlank	03. August 2017
UPDATE eSHOP Rocket Fist	Bitten Toast Games	10. August 2017
NEU eSHOP Severed	Drinkbox Studios	08. August 2017
NEU eSHOP Sky Ride	Mutan	28. August 2017
S. 67 NEU eSHOP Slime-san	HeadUp Games	03. August 2017
S. 30 eSHOP Sonic Mania	Sega	15. August 2017
Troll and I	Maximum Games	15. August 2017
NEU eSHOP Use Your Words	Smiling Buddha Games	03. August 2017
September 2017		
Cars 3: Driven to Win	Warner Bros. Ent.	28. September 2017
Dragon Ball Xenoverse 2	Bandai Namco	22. September 2017
FIFA 18	Electronic Arts	29. September 2017
UPDATE Lego Worlds	Warner Bros. G.	07. September 2017
NEU eSHOP Morphite	Blowfish Studios	September 2017
NBA 2K18	2K Games	15. September 2017
NEU eSHOP Neuro Voider	Flying Oak Games	07. September 2017
NEU One Piece Unlimited World Red – Del. Ed.	Bandai Namco	September 2017
Pokémon Tekken DX	Nintendo	22. September 2017
UPDATE Rayman Legends Definitive Edition	Ubisoft	12. September 2017
The LEGO NINJAGO Movie Video Game	Warner Bros. Int.	22. September 2017
Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade II	Corecell Technology	Nicht bekannt
UPDATE Axiom Verge: Multiverse Edition	BadLand Games	17. Oktober 2017
eSHOP Battle Chasers: Nightwar	THQ Nordic	03. Oktober 2017
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2017
eSHOP Blacksad	Microids	Winter 2018
eSHOP Blade Strangers	Nicalis	Winter 2017
NEU eSHOP Brawlout	Angry Mob Games	Winter 2017
eSHOP Constructor	System 3	Oktober 2017
eSHOP Cube Life: Survival HD	Cypronia	2017
eSHOP Dandara	Raw Fury	Sommer 2017
NEU Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Earth Atlantis	Pixel Perfex	Nicht bekannt
Fire Emblem	Nintendo	2018
Fire Emblem Warriors	Nintendo	Herbst 2017
eSHOP Flashback – Remastered Edition	Microids	Winter 2017
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
eSHOP Gear.Club Unlimited	Micdroids	Winter 2017
Harvest Moon: Light of Hope	Rising Star Games	2017/2018
eSHOP Ira	Ore Creative	2017
eSHOP Ittle Dew 2+	Nicalis	Herbst 2017
Just Dance 2018	Ubisoft	26. Oktober 2017
Kirby für Nintendo Switch	Nintendo	2018
Lego Marvel Super Heroes 2	Warner Bros. Int.	Winter 2017
UPDATE Lost Sphear	Square Enix	23. Januar 2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Monopoly für Nintendo Switch	Ubisoft	2017
eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingdom	FDG Entertainment	2017
Monster Hunter XX: Nintendo Switch Version	Capcom	Nicht bekannt
Nights Of Azure 2: Bride Of The New Moon	Koei Tecmo	27. Oktober 2017
eSHOP Payday 2	505 Games	2017
Penny-Punching Princess	NIS America	23. März 2018
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
eSHOP Poi	PolyKid	2017
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	Nicht bekannt

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Project Octopath Traveler	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2017
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2017
Redout	Nicalis	2017
S. 22 NEU Resident Evil Revelations	Capcom	Winter 2017
S. 23 NEU Resident Evil Revelations 2	Capcom	Winter 2017
UPDATE eSHOP Rime	Tequila Works	17. November 2017
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
eSHOP Rive	Two Tribes	Nicht bekannt
Rocket League	Psyonix	Winter 2017
eSHOP Runner 3	Choice Provisions	Herbst 2017
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2017
eSHOP Shaq-Fu: A Legend Reborn	Saber Interactive	Nicht bekannt
UPDATE Sine Mora EX	THQ Nordic	Nicht bekannt
eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
Sonic Forces	Sega	Winter 2017
UPDATE eSHOP Stardew Valley	ConcernedApe	Frühjahr 2018
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	Herbst 2018
eSHOP Steamworld Dig 2	Image & Form Games	Sommer 2017
Steep	Ubisoft	2017
eSHOP Steredenn	Pixelnest Studio	Nicht bekannt
Super Mario Odyssey	Nintendo	27. Oktober 2017
UPDATE Syberia 1	Microids	03. Oktober 2017
Syberia 2	Microids	Herbst 2017
Syberia 3	Microids	Frühling 2018
UPDATE The Binding of Isaac: Afterbirth+	Nicalis	Nicht bekannt
The Elder Scrolls V: Skyrim	Nintendo	Herbst 2017
eSHOP The End Is Nigh	Nicalis	Herbst 2017
The Longest Five Minutes	NIS America	2018
eSHOP Tiny Barbarian DX	Nicalis	Herbst 2017
eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
WWE 2K18	2K Games	Herbst 2017
Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	Winter 2017
Yooka-Laylee	Playtonic	2017
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2018

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juli 2017		
eSHOP Box Up	RCMADIAX	21. Juli 2017
NEU eSHOP Galaxy Blaster	RCMADIAX	27. Juli 2017
S. 65 eSHOP Rayman Raving Rabbids (VC)	Ubisoft	06. Juli 2017
eSHOP Revenant Saga	Konami	06. Juli 2017
August 2017		
NEU eSHOP Air Zonk (VC)	Konami	03. August 2017
NEU eSHOP Bonk III: Bonk's Big Adventure (VC)	Konami	03. August 2017
NEU eSHOP Flight of Light	Crystalline Green	03. August 2017
NEU eSHOP Victory Run (VC)	Konami	10. August 2017
Weitere Ankündigungen		
Cars 3: Driven to Win	Warner Bros. Ent.	28. September 2017
Just Dance 2018	Ubisoft	26. Oktober 2017
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Gory Detail	2017
eSHOP World to the West	Rain Games	Sommer 2017

RESIDENT EVIL REVELATIONS (SWITCH)

Hersteller: Capcom **Genre:** Action **Termin:** Winter 2017

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juli 2017		
S. 69 eSHOP Alchemic Dungeons	Circle Entertainment	06. Juli 2017
eSHOP Asdivine Cross	Kemco	13. Juli 2017
S. 66 eSHOP Cursed Castilla	Abylight Studios	13. Juli 2017
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	28. Juli 2017
Hey! Pikmin	Nintendo	28. Juli 2017
NEU eSHOP Infinite Golf	Petite Games	20. Juli 2017
eSHOP I am an air traffic controller A. H. O.-K.	Sonic Powered	06. Juli 2017
S. 69 UPDATE eSHOP Kid Tripp	Four Horses	27. Juli 2017
eSHOP Kirby's Blowout Blast	Nintendo	06. Juli 2017
Miitopia	Nintendo	28. Juli 2017
NEU eSHOP Swipe	RCMADIAX	27. Juli 2017
eSHOP Table Tennis Infinity	RCMADIAX	06. Juli 2017
August 2017		
UPDATE eSHOP Chicken Wiggle	Atooi	17. August 2017
NEU eSHOP VoxelMaker	Nostatic Software	10. August 2017
September 2017		
S. 18 Metroid: Samus Returns	Nintendo	15. September 2017
Monster Hunter Stories	Capcom	08. September 2017
eSHOP Pokémon Gold & Silber (VC)	Nintendo	22. September 2017
UPDATE Yo-kai Watch 2: Geistige Geister	Level-5	29. September 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2017
NEU Apollo Justice: Ace Attorney	Capcom	November 2017
eSHOP Creeping Terror	Aksis Games	Herbst 2017
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
Culdcept Revolt	NIS America	06. Oktober 2017
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2017
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	CIRCLE Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
Etrian Odyssey V: Beyond the Myth	Deep Silver	Winter 2017
Fire Emblem Warriors	Koei Tecmo Games	Herbst 2017
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2017
Kirby für Nintendo 3DS	Nintendo	Winter 2017
Layton's Mystery Journey: K. a. t. M. C.	Level-5	2017
Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen	Nintendo	06. Oktober 2017
Mighty No. 9	Comcept	2017
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2017
eSHOP Mixed Messages	Activision	2017
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Pokémon Ultrasonne & Ultramond	Nintendo	17. November 2017
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Radiant Historia: Perfect Chronology	Deep Silver	Frühling 2018
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2017
Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	Deep Silver	Frühling 2018
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2017
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	13. Oktober 2017
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2017
Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	2018
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2017
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2017
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2017
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2017
Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	2017

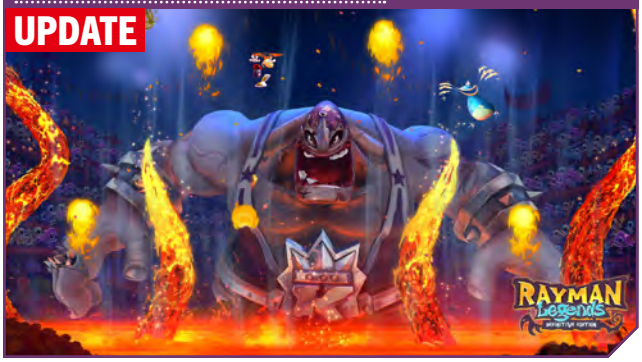
Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
Animal Crossing	Nintendo	2017
PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
The Legend of Zelda	Nintendo	Winter 2017

RAYMAN LEGENDS DEFINITIVE EDITION (SWITCH)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Jump & Run **Termin:** 12. September 2017

UPDATE



YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER (3DS)

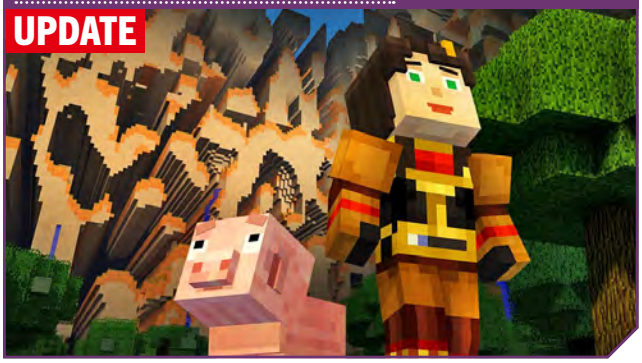
Hersteller: Level-5 **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 29. September 2017

UPDATE

MINECRAFT: STORY MODE (SWITCH)

Hersteller: Telltale Games **Genre:** Adventure **Termin:** 25. August 2017

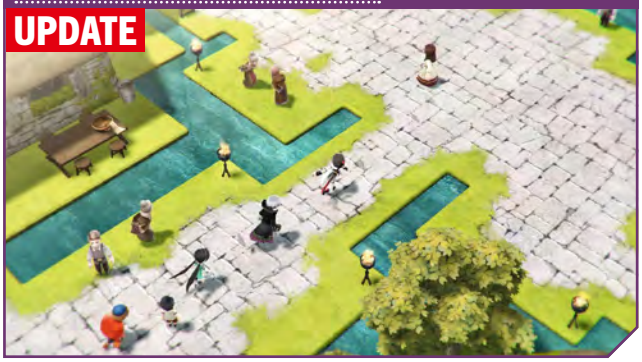
UPDATE



LOST SPHEAR (SWITCH)

Hersteller: Square Enix **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 23. Januar 2018

UPDATE



eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

Switch

SONIC MANIA

Geschicklichkeit „Gotta go fast, back to the past!“ – das wäre wohl das passendste Zitat, das Sonic und Sega zum neuesten ältesten Teil der illustren Igelabenteuer abgeben könnten.

Was haben der Virtual Boy, *Street Fighter* und Sonic gemeinsam? Sie alle haben sich einen Bruch gehoben, als sie zum ersten Mal den Ausflug in 3D-Videospielwelten unternommen haben. Während aber Nintendo mit dem 3DS als Pionier der Raumbild-Technik für Videospiele gelten darf und *Street Fighter* sich nach ein paar Polygon-Anlaufschwierigkeiten spätestens mit *Street Fighter 4* wieder berappelt hat, verirrten sich Sonic und seine Abenteuer mit jedem neuen Versuch eines 3D-Titels nur noch mehr. Das brutale Ende der traurigen Geschichte waren die *Sonic Boom*-Spiele, die eines ganz deutlich gezeigt haben: Sonic war am besten während der 90er-Jahre. Und genau dorthin rennt unser geliebter Igel nun mit *Sonic Mania* – Mega-Drive-Look, Gameplay, 2D-Spielwelten und jede Menge irrsinniger Geschwindigkeitsrekorde inklusive!

Der blaue Mario?

Wer frisch und jungfräulich an ein *Sonic*-Spiel alter Bauart rangeht, könnte einen Kulturschock erleiden. Denn egal ob die tatsächlichen Klassiker der Mega-Drive-Blütezeit oder jetzt eben deren brandneue Hommage für die Switch – eines war Sonic niemals: eine blaue Version von Mario. Gerade weil Nintendos Klempner und Segas Igel über viele Jahre hinweg erbarmungslose Rivalen waren, erwarten *Sonic*-Neulinge von dem blauen Hochgeschwindigkeits-Stacheltier oft Jump & Runs vom Kaliber eines *Super Mario World*. Das stimmt aber nicht: Die *Sonic*-Games, *Sonic Mania* inklusive, sind aber zu großen Stück Geschicklichkeitsspiele, bei denen es auf eure Reflexe ankommt, auf eine hervorragende Kenntnis der offen gestalteten Levels, auf eure Geduld, ein wenig Forscherdrang und vor allem auf eines: hervorragendes Timing am Controller.

Wer möchte, kann die tolle Mischung aus Remix-Zonen und neuen Levels auch in der Sammleredition erleben – inklusive Sonic-Statue mit Mega-Drive-Sockel!

Die größten Frustmomente erlebt man in *Sonic Mania*, wenn man einfach nicht weiß, wie man in einer Zone weitermachen soll. Das kommt schon mal vor.

Als wären wieder die 90er

Sonic Mania sieht so aus und spielt sich so, als hättet ihr gerade euren Mega Drive an einen HDMI-Port angeschlossen! Kaum zu glauben, wie exzellent die Designer die Sega-Seele der 90er eingefangen haben: An jeder Ecke der in Zonen unterteilten Spielwelten sprüht der Titel nur so vor Retro-Charme. Kein Wunder, handelt es sich bei *Sonic Mania* doch eigentlich schon mehr um ein Fanprojekt als um einen Sega-Titel. Die Igelväter mischen zwar als Publisher mit, federführend bei der Programmierung ist aber unter anderem Christian Whitehead. Der Indy-Spielentwickler und leidenschaftliche Sonic-Fan hat bereits zuvor mit Sega zusammengearbeitet – bei der Neuveröffentlichung von *Sonic the Hedgehog 1* und *2*, zum Beispiel. Der fantastische Soundtrack stammt von Tee Lopes, einem Musiker mit einer Passion für richtig starke Remixes von Videospiel-Tracks. Die Kompositionen, die er hier zusammen mit seiner Mannschaft abliefert, sind allererste Sahne. Sonic darf sich ehrlich glücklich schätzen, solche Fans zu haben.

Drückt auf dem Controller nach oben, schaut Sonic dabei zu, wie er in die Luft guckt und labt eure 16-Bit-Seele an dem wunderbaren Retro-Charme.

Parcours für den Daumen

Und genau dieselbe Aussage gilt auch für das Gameplay. Das Herz des Spiels ist der Mania-Modus, also die Kampagne von *Sonic Mania*. Sie besteht aus einzelnen Spielwelten, Zonen genannt, die wiederrum in kleinere Akte unterteilt werden. Das eigentliche Ziel ist einfach: Erreicht den Endbereich jedes Akts, wo euch ein raffiniert-kreativer Kampf gegen einen Levelboss bevorsteht. Was sich so simpel anhört, ist eine knackige Herausforderung! Verantwortlich dafür sind die eigentlichen Superstars von *Sonic Mania*: die herrlich abwechslungsreich gestalteten Spielwelten selbst. Ihre Konstruktion verlangt von euch volle Konzentration bei maximaler Geschwindigkeit – nur so schafft ihr es über einstürzende Brücken, durch halsbrecherische Loopings und wilde Sprungpassagen der „16-Bit"-Parkourwelten. Einem erfahrenen *Sonic*-Großmeister bei der Arbeit zuzusehen, ist ein spektakuläres Erlebnis – noch mehr Spaß macht es nur, selbst dieser Großmeister zu sein! Die dafür nötige Übung investiert man gerne, denn wer die Zonen mit all ihren Kniffen erforscht und auswendig lernt, kann dabei etliche versteckte Goodies und Bonuslevels entdecken. Dazu dürft ihr wahlweise als Sonic, Tails oder Knuckles an den Start gehen, die allesamt einzigartige Fähigkeiten mitbringen. Während Sonic sich auf seine irre Geschwindigkeit verlässt, kann Tails für kurze Zeit durch die Luft fliegen und der kräftige Knuckles durch selbige gleitet sowie einen praktischen Wandsprung nutzen. Ihr könnt auch mit Sonic und Tails gleichzeitig die kunterbunten Zonen erfroschen, gerne auch mit einem zweiten Spieler in der Rolle von Tails. So kann Sonic ebenfalls die Flugfähigkeiten seines Fuchs-Freundes nutzen. Durch diese breite Charakterauswahl und ihre unterschiedlichen Spielweisen erhält *Sonic Mania* mehr Dauerspaß – hier helfen auch der Zeit-Wettkampf- und der Wettlauf-Modus gegen andere Spieler weiter. Beide Zusatzmodi schaltet ihr in der Kampagne frei.

Benjamin Kegel

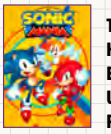
***Sonic Mania* steuert sich rasiermesserscharf und dank butterweicher 60 Frames pro Sekunde tatsächlich auf den Pixel genau.**

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich hätte nicht gedacht, dass ich *Sonic* nochmal so sehe: in Retro und gut … "

Sonic Mania ist eine schamlose Liebeserklärung an alle Fans, die Segas Igel ebenso schätzen wie die Programmierer und Künstler, die für dieses tolle Spiel verantwortlich sind. Aber: *Sonic Mania* nimmt auch keine Rücksicht auf alle Spieler, die noch nicht zu diesem Kreis gehören. Wer also mit dem High-Speed-Geschicklichkeits-Gameplay der *Sonic*-Titel schon zu Mega-Drive-Zeiten nichts anfangen konnte, sollte hier nicht auf mehr Einsteigerfreundlichkeit hoffen. *Sonic Mania* kann ein frustrierendes Erlebnis sein, wenn ihr nicht zu dem Spielstil passt oder gar ein traditionelles Jump & Run erwartet. *Sonic Mania* kennt seine Zielgruppe ganz genau und beliefert auch ausschließlich diese – tut das aber dermaßen gut, dass man gerne Teil dieser Gruppe werden will.

Sonic Mania



Termin: 15. August 2017
Hersteller: Sega
Entwickler: Christian Whitehead u. a.
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 20 Euro

GRAFIK 8
Kunterbunt und extrem abwechslungsreich, die Levels wirken aber mitunter etwas überfrachtet. In die charakterstark gestalteten Figuren muss man sich als Retro-Fan einfach verlieben – die herrlich flüssig animierten Sprite-Modelle sind eine Augenweide.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Musik passt perfekt zum Spiel und treibt euch durch die High-Speed-Stages! Die Soundeffekte halten da nicht ganz mit, sind aber immer noch klasse.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller
Auf den Pixel genau und extrem präzise. Wenn ihr irgendwo mal in einer Zone nicht mehr weiterkommen solltet: an der Steuerung liegt es auf jeden Fall nicht.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Mit Tails als Sonics Partner oder direkt selbst Tails als Spielfigur wird *Sonic Mania* etwas einfacher, Flugfähigkeit sei Dank. Anspruchsvoll bleibt es trotzdem.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Drückt einem Freund den Controller in die Hand und habt Spaß – etwas Training ist aber schon nötig.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich bekommt *Sonic* wieder richtig viel Liebe
- ✚ Technisch absolut brillant, ultraflüssig & präzise
- ✚ Trifft exakt das Spielgefühl der Mega-Drive-Teile
- ✚ Unterschiedliche Spielfiguren, mehr Dauerspaß
- ✚ Tolle Mischung aus Remix- und neuen Zonen
- ✚ Erstklassige Musik und Retrografik
- ➖ Kann frustrierende Momente entwickeln
- ➖ *Sonic*-Neulinge müssen ganz schön beißen

WERTUNG/FAZIT

82

„Eine kompromisslose Liebeserklärung an die alten *Sonic*-Spiele in Technik-Bestform."

FATE/EXTELLA THE UMBRAL STAR

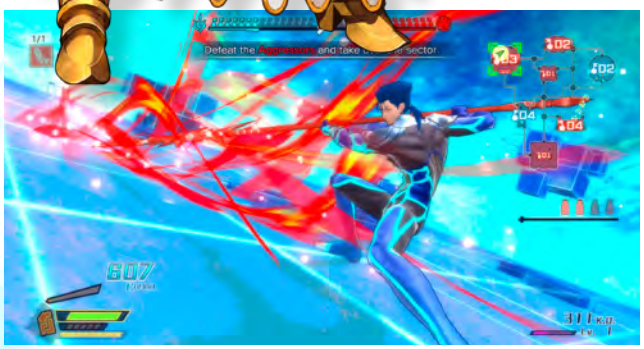
Action Nette Action, aber nicht für alle geeignet: *Fate/Extella* ist ein klassischer Nischentitel.

Switch

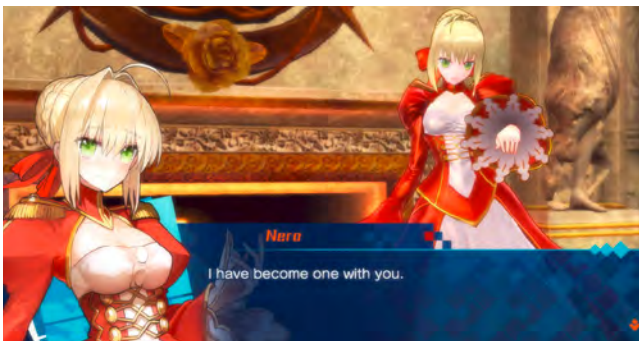
Um herauszufinden, ob *Fate/Extella: The Umbral Star* ein Kandidat für eure Spielesammlung ist, genügt es, eine einzige Frage zu beantworten. Seid ihr Fan der Anime-Vorlage? Wenn ja, dann jubelt, dass dieses Action-Spin-Off euch mit offenen Armen willkommen heißt und sich kaum mit Erklärungen für Uneingeweihte aufhält. Dass jemand ohne *Fate/Extella*-Kenntnisse zu *The Umbral Star* greift, daran hat man bei der Kreation keinen Gedanken verschwendet. Zwischen Mondbasen, Regalien, Kriegen um den Heiligen Gral, Servants und anderem Kauderwelsch geht jeder Neuzugang hoffnungslos verloren. Aber es kann ja auch sein, dass euch die Laune einfach nach einer Runde anspruchsloser Comic-Action steht – dann drückt ihr den Vorspulknopf und schon laufen die ausufernden Dialoge in Windeseile an euch vorbei. Der Vorteil: Ihr müsst euch nicht ob der peinlichen Fanservice-Momente, unterirdischen Dialoge und beeindruckenden Klischeeansammlung innerhalb der Geschichte fremdschämen. Zwar trefft ihr ab und zu sogar Entscheidungen, doch die sind im Grunde vollkommen unerheblich. Der Kern von *The Umbral Star* ist der Kampf gegen riesige Gegnerhorden und andere Servants.

Viel Feind, viel Ehr?

The Umbral Star ist ein sogenanntes Musou-Spiel, also ein Action-orientierter Brawler im Stile von *Hyrule Warriors*, bei dem ihr Horden von ungefährlichen und erschreckend passiven Feinden niedermäht und dabei von Schlachtfeldbereich zu Schlachtfeldbereich vorrückt. Jede Arena, die ihr erobert, bestückt euer Konto mit Punkten; habt ihr genug davon, gehört der Sieg euch. Gleichzeitig versucht jedoch auch das gegnerische Heer, eure Stützpunkte zu erobern und auf diese Weise den Sieg zu erringen. Mit wildem Knopfgedrücke seid ihr so gut wie jeder Herausforderung gewachsen, egal, ob ihr einem Boss oder dem üblichen Kanonenfutter gegenübersteht.



Neben Saber stehen eine Menge anderer Servants als Spielfiguren zur Wahl. Sie alle unterscheiden sich in Sachen Bewaffnung und Kombos.



Die Dialoge, insbesondere die mit Saber, sind an Plumpheit und Fremdscham kaum zu überbieten. Wenn man die Story vorspult, wird sie besser.

Die Farbexplosionen auf dem Bildschirm erschweren manchmal die Übersicht. Ist aber nicht so schlimm, ihr trefft garantiert irgendjemanden.

Was wäre denn ein Anime-Spiel ohne Verwandlungssequenzen? In der Spezialform richtet ihr mehr Schaden an und nutzt andere Kombos.

Mit Spezialattacken schaltet ihr riesige Gegnermengen gleichzeitig aus. Das treibt die Kombozahl in die Höhe!

Der Schwierigkeitsgrad fällt im Vergleich zu ähnlichen Titeln wie etwa *Dragon Quest Heroes 2* eher milde aus. Um die Abwechslung ist es das Spiel über wenig überraschend schlecht bestellt, zumal *The Umbral Star* der inzwischen erprobten, um nicht zu sagen: abgenutzen Musou-Kampfmechanik nichts Neues hinzufügt. Zum Freischalten gibt's hingegen jede Menge, etwa Skills und Ausrüstungsoptionen, der Level-Aufstieg der unterschiedlichen Charaktere motiviert immerhin ansatzweise zum Weiterspielen.

Die Netzhaut brennt

Gegen farbenfrohe Optik ist im Grunde nichts einzuwenden, *The Umbral Star* jedoch verlangt eurer Netzhaut mit grellen, sich beißenden Farben, bildschirmfüllenden Lichtblitzen und unübersichtlichem Gegnergewusel alles ab. Dass der Titel auch auf der PS Vita veröffentlicht wurde, merkt man an den simplen Texturen, leeren, quadratischen Levels (abgesehen von den Milliarden Feinden) und den kargen Animationen in Zwischensequenzen. Dafür läuft die Action in Kämpfen stets schön flüssig und das ist ja bei einem solchen Titel das Wichtigste. Über die japanischen Stimmen freuen sich Fans sicherlich, die musikalische Untermalung ist passend, treibend, aber wenig auffällig. Wäre *The Umbral Star* nicht so simpel, dann würde die nervöse Kamera größere Spielspaßeinbußen bedeuten. Etwas irritierend sind die ständigen Kommentare der Mitstreiter – vor allem, wenn sie beeindruckt erwähnen, dass man nach gefühlten 30 Sekunden Spielzeit bereits 1.000 Gegner erschlagen habe. Somit lautet das Fazit am Ende so wie die Einleitung des Textes: Nur für Liebhaber des *Fate*-Universums geeignet. **Katharina Reuß**

MEINUNG
Katharina Reuss

„Spielerisch gibt's keine riesigen Schnitzer, ist aber trotzdem extrem öde."

Ich bin eigentlich abgehärtet, was Anime-Klischees betrifft, aber den Dialogen und der Handlung von *The Umbral Star* zu folgen, bereitet beinahe körperliche Schmerzen. „Hauptsache, ich bin bei Saber. Das ist es, was mich am Leben hält." … würg. Ohne Englischkenntnisse lassen sich die Storyabschnitte viel besser ertragen, dann versteht man nämlich wenigstens gar nichts. Kann sein, dass mir ohne einen Abschluss in Saberologie ganz wichtige Kenntnisse zu dem Universum und seinen Bewohnern fehlen, nach *The Umbral Star* habe ich jedoch auch keine Lust, diese Wissenslücke zu stopfen. Die Action indes ist okay, aber auch in dieser Hinsicht ist man inzwischen besseres gewohnt, sowohl technisch als auch was Abwechslung und Anspruch betrifft.

Fate/Extella: The Umbral Star

Termin: 25. Juli 2017
Hersteller: Marvelous
Entwickler: Marvelous
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 5
Grelle Farben und schöne Animationen in Kämpfen, aber Marionettentheaterniveau in Zwischensequenzen. Texturen sehen teilweise aus, als stammen sie von der Wii.

SOUND 7
Sprache/Text: Japanisch/Englisch
Die japanischen Sprecher machen wie üblich einen guten Job. Die Hintergrundmusik fällt weder negativ noch positiv auf.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Klassische Action-Spiel-Steuerung, die man rasch verinnerlicht hat.

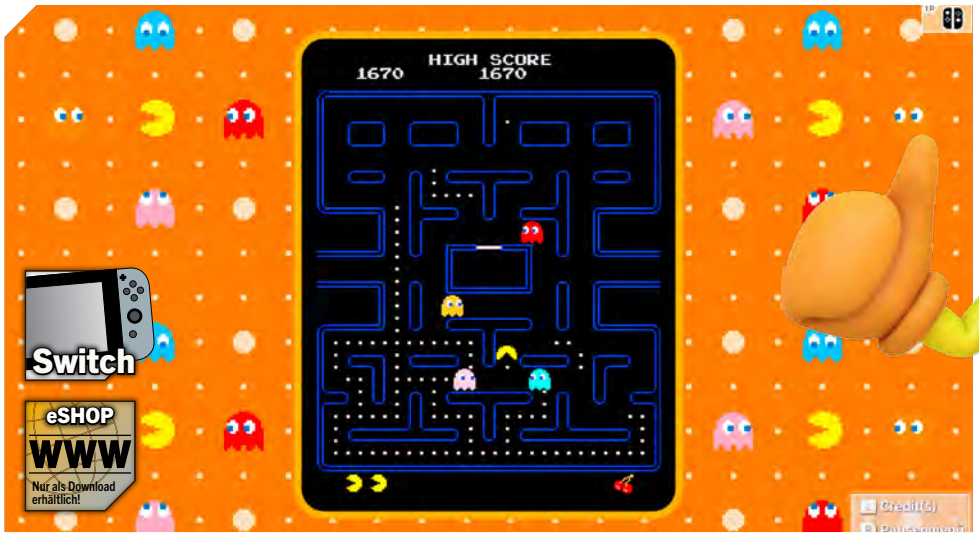
EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (3 Stufen)
Die irrwitzige Story mit den teilweise extrem peinlichen Dialogen nimmt einen großen Teil des Spiels ein, die Sequenzen kann man aber vorspulen. Die Action-Parts sind übliche *Warriors*-Kost ohne große Überraschungen, diese fühlen sich aber ganz gut an. An spielerischer Abwechslung mangelt es, trotz mehrerer freischaltbarer Figuren, Ausrüstungsoptionen und Nebenmissionen.

PRO / CONTRA
- ++ Ordentlicher Umfang
- \+ Freunde von Fanservice kommen auf die Kosten
- \+ Läuft fast immer flüssig
- \+ Nette Animationen
- − Technisch teilweise arg schwach
- − Neueinsteiger bleiben auf der Strecke
- − Nur englische Texte
- −− Peinlich-miese Dialoge
- −− Eintöniges Spielprinzip

WERTUNG/FAZIT

62

„Angestaubter, an Fans der Serie gerichteter Brawler nach 08/15-Bauart"



Der kugelrunde Pac-Man ist nicht nur ein Sinnbild für Videospiele, sondern auch Bandai Namcos Masskotchen.

NAMCO MUSEUM

Arcade Was bei Nintendo die Virtual Console, ist bei Bandai das *Namco Museum*. Doch lohnt es auch, sich die Spielesammlung auf die Switch zu packen?

Schon seit über 15 Jahren veröffentlicht Bandai Namco unter dem Namen *Namco Museum* regelmäßig und auf allen erdenklichen Plattformen Spielesammlungen seiner größten Hits. Auch vor der Switch macht der Traditions-Entwickler nicht Halt. Bühne frei für *Pac-Man*, *Galaga* und Co.!

Von Dig Dug bis Pac-Man

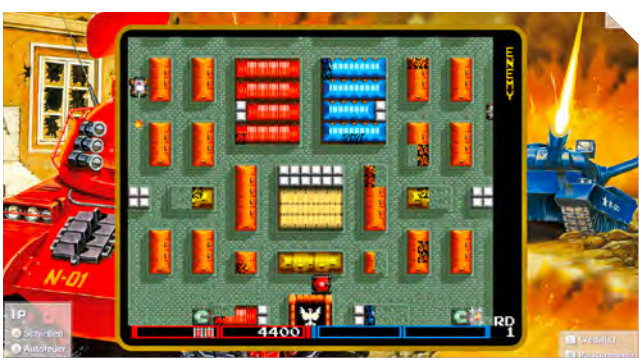
Insgesamt elf Titel haben es ins Spiel geschafft. Dazu gehören: *Pac-Man* (1980) und *Pac-Man Vs.* (2003), *Galaga* (1981) und *Galaga '88* (1991), *Dig Dug* (1982), *The Tower of Druaga* (1984), *Sky Kid* (1986/87), *Rolling Thunder* (1987) und *Rolling Thunder 2* (1991), *Splatterhouse* (1988) sowie *Tank Force* (1991). Älteren Hasen unter euch sind die meisten Titel sicher geläufig, doch gerade jüngere Leser kennen abseits von *Pac-Man* wohl kaum ein Spiel aus dieser Liste. Deshalb in aller Kürze: Bei *Pac-Man* müsst ihr kleine gelbe Kugeln futtern und euch dabei nicht von Geistern erwischen lassen. Diese könnt ihr umgekehrt allerdings selbst futtern, wenn ihr vorher eine große gelbe Pille schluckt. Beim deutlich neueren *Pac-Man Vs.* handelt es sich um eine Mehrspieler-Variante des Klassikers mit moderner 3D-Grafik und der Möglichkeit, auch die Kontrolle über die Geister zu übernehmen.

Galaga ist ein klassischer Weltraum-Shooter der 80er Jahre, bei dem ihr mit eurem Raumschiff in den Kampf gegen unzählige Horden von Außerirdischen zieht. Dabei müsst ihr so viele Gegner wie möglich plattmachen, selbst erwischen lassen solltet ihr euch aber nicht. Typisch für Titel dieses Genres aus jener Zeit schickt euch ein einziger Treffer nämlich bereits ins Jenseits. *Galaga '88* stellt eine etwas modernere, aufgehübschte und erweitere Variante des ursprünglichen Spiels dar.

In *Dig Dug* wiederum grabt ihr euch bewaffnet mit Schaufel und Rakete durch den Untergrund und erledigt bösartige Gegner. Bei *The Tower of Druaga* ist es eure Aufgabe, Labyrinthe zu meistern und Monster zu bekämpfen. *Sky Kid* versetzt euch in die Rolle eines Kriegsflieger-Piloten und schickt euch raus aufs Schlachtfeld. Dort müsst ihr Gegner abschießen und unbeschadet das Ziel erreichen.

In *Rolling Thunder* schießt ihr euch in der klassischen 2D-Seitenansicht durch unzählige Gegner-Horden. *Rolling Thunder 2* folgt dem gleichen Spielprinzip, setzt aber auf eine Frau in der Hauptrolle. Bei *Splatterhouse* geht es, wie der Name schon verrät, um ganz viel Gemetzel, Blut, Horror und Monster. Auch hier kämpft ihr euch in der Seitenansicht bis ans Levelende. *Tank Force* schließlich gibt euch einen Panzer an die Hand, mit dem ihr feindliche Tanks ausschalten müsst. Dabei könnt

Bei *Splatterhouse* geht's ziemlich brutal zu. Die unzähligen ekligen Monster klatscht ihr einfach an die Wand oder zerteilt sie mit scharfen Waffen.



Tank Force erinnert ein klein wenig an *Bomberman*. Auch hier finden die Partien auf einem viereckigen Areal statt, ebenfalls fliegt so einiges in die Luft.

Der Weltraumshooter-Klassiker *Galaga* hat es sogar in den eher mäßig tollen Videospiele-Film *Pixels* geschafft.

ihr eure Durchschlagskraft und Fähigkeiten durch sammelbare Items verbessern.

Neue Features = frischer Wind?

Soweit, so bekannt. Wer die einzelnen Titel schon kennt, hat ohnehin kein Problem mit dem Spieleinstieg. Aber auch Neueinsteigern wird geholfen, indem die Entwickler zu sämtlichen Titeln genaue Anleitungen ins Spiel gepackt haben. Außerdem wird die Steuerung im linken unteren Bildschirmeck stets eingeblendet. Ausreichend Platz ist vorhanden, weil alle Spiele nur in einem winzigen Fenster in der Bildschirmmitte laufen, drum herum gibt's jede Menge dicken Rahmen. Das ist etwas ärgerlich, weil dadurch viel Bildschirmfläche verschwendet wird. Immerhin: Genau wie bei Smartphones und Tablets könnt ihr den Bildschirminhalt in 90-Grad-Schritten beliebig drehen, um euren Ansprüchen optimal zu genügen.

Eine echte Bereicherung ist die Möglichkeit, *Pac-Man Vs.* zusammen mit Freunden an mehreren Switch-Konsolen zu spielen, wofür allerdings nur eine Kopie von *Namco Museum* notwendig ist. Eure Mitstreiter müssen dazu nur die entsprechende Gratis-Software im eShop herunterladen. Auch der Herausforderungsmodus bringt wünschenswerte Frische in die alten Klassiker. So müsst ihr beispielsweise bei *Pac-Man* innerhalb eines festgelegten Zeitlimits so viele Geister fressen wie möglich. Online-Ranglisten runden das Paket zeitgemäßer Features ab

Ein angemessener Preis?

Fraglich bleibt noch, ob die Anschaffung von *Namco Museum* beim Kaufpreis von rund 30 Euro lohnt. Das sind zwar pro enthaltenem Titel weniger als drei Euro, in Summe aber noch ein stolzer Preis für eine Hand voll alter Spiele, die während der letzten Jahrzehnte schon unzählige Male veröffentlicht wurden. Klar, *Pac-Man* geht fast immer und *Galaga* oder *Rolling Thunder* haben auch ihre Fans; ein paar mehr frische Ideen hätten wir aber noch sehr gerne gesehen. So bleibt *Namco Museum* eine ordentliche, aber keine herausragende Klassiker-Sammlung. **Johannes Gehrling**

Bei *Dig Dug* grabt ihr euch in bester Maulwurf-Manier durch den Boden und erledigt böartige Gegner mit Hilfe eurer Raketen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Nette Sammlung, aber mir sind die Nintendo-Titel der Virtual Console lieber."

In nostalgischen Spieleerinnerungen zu schwelgen ist eine tolle Sache, keine Frage. Und dank dem Retro-Trend der letzten Jahre ist das heute einfacher denn je, sogar auf modernen Konsolen; Nintendos Virtual Console oder wie in diesem Fall, dem *Namco Museum*, sei Dank. Leider fehlt mir persönlich zu den meisten Titeln dieser Klassiker-Sammlung jedoch der Bezug. Und solche Titel, die ich früher schon selbst gespielt habe (beispielsweise *Pac-Man* oder *Galaga*), habe ich mittlerweile einfach satt. Das liegt am sehr simplen Gameplay, das diesen Spielen zu Grunde liegt. Ja, auch *Super Mario Bros.* habe ich bis heute schon unzählige Male auf den verschiedensten Plattformen gespielt. Allerdings ist das *Mario*-Abenteuer auch deutlich umfangreicher. Somit ist *Namco Museum* vor allem etwas für beinharte Fans.

Namco Museum

Termin: 28. Juli 2017
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Bandai Namco
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 29,99 Euro

GRAFIK 6
Die enthaltenen Spiele sehen natürlich nicht mehr zeitgemäß aus. Bei den Menüs außenrum setzen die Entwickler etwas zu viel auf einen modernen Look.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch
Da die Spiele schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben, hören sich die Melodien natürlich auch dementsprechend an. Passt aber zum Spielgeschehen.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist äußerst simpel und jederzeit ersichtlich. Einfacher geht es tatsächlich kaum.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Typisch für Spiele der 80er und 90er Jahre geht's einsteigerfreundlich meist recht einfach los, mit der Zeit wird es dann aber deutlich anspruchsvoller und gegen Ende dann auch mal richtig bockschwer. Die Auswahl an Titeln ist okay, aber nicht herausragend.

MEHRSPIELER 7
Spieler offline: 2-4
Sämtliche Spiele unterstützen einen Mehrspieler-Modus. *Pac-Man Vs.* setzt sogar ganz zentral auf mehrere menschliche Mitspieler. Online gibt es leider nur Ranglisten, offline macht *Namco Museum* aber auch Laune.

PRO / CONTRA
- ✚ Alte Klassiker für Retro-Fans
- ✚ Steuerung stets ersichtlich
- ✚ Gratis Multiplayer mit mehreren Switch-Konsolen
- ✚ Nette Abwechslung durch Herausforderungsmodus
- ➖ Bildschirm wird nicht ausgefüllt
- ➖ Mäßiges Preis-/Leistungsverhältnis
- ➖ Nicht alle Titel sind gut gealtert

WERTUNG/FAZIT

70

„Retro- und Bandai-Fans kommen auf ihre Kosten. Der Rest sollte zweimal überlegen."

CAVE STORY+

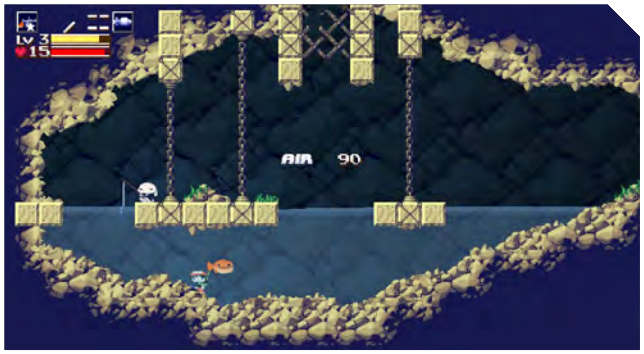
Action-Adventure Der Indie-Kulthit ist nicht aufzuhalten: Nach zig Umsetzungen landet *Cave Story* auch auf der Switch – in seiner bislang schönsten und vollständigsten Fassung.

Eigentlich unfassbar: Stolze 13 Jahre hat *Cave Story* nun schon auf dem Buckel! Und noch immer wird der Klassiker fleißig gespielt, diskutiert und für neue Plattformen umgesetzt – wie etwa für die Switch. Inhaltlich hat sich dabei zwar nur wenig getan, doch auch so ist es die schönste und rundeste Fassung, die man derzeit von *Cave Story* bekommen kann.

Update für den Indie-Hit

Kurzer Rückblick für alle, die *Cave Story* noch nicht kennen: 2004 veröffentlichte der Japaner Daisuke Amaya seinen kostenlosen Indie-Plattformer, den er in fünfjähriger Arbeit im Alleingang entwickelt hatte. Das überraschend runde 2D-Action-Adventure avancierte auf dem PC zum Indie-Hit und fand eine riesige Fangemeinde! 2010 erschienen Umsetzungen für WiiWare und DSiWare, gefolgt von einer aufgepeppten PC-Version namens *Cave Story+* sowie dem Remake *Cave Story 3D* für den Nintendo 3DS. Jede Fassung bot kleinere Anpassungen oder grafische Verbesserungen – und das gilt natürlich auch für die Switch-Umsetzung.

Grafisch ist diese Version die bislang schönste Ausgabe von *Cave Story+*. Das einst hässliche Pixelnass wurde hier durch eine neue, weiche Wasserdarstellung ersetzt, die dynamisch auf den Helden Quote reagiert. Außerdem stellen er und seine Geschosse nun kleine Lichtquellen dar, die einen sanften Schimmer erzeugen und so die Hintergrundgrafik erhellen. Sehr hübsch! In vielen Levels werden die Umgebungsgrafiken nun schwarz ausgeblendet, sodass ihr nur den spielbaren



Grafikvergleich: Links die sechs Jahre alte PC-Version, rechts die Switch-Umsetzung mit weicher Wasserdarstellung und ausgeblendeter Umgebung. Der Held und seine Geschosse beleuchten außerdem die dunklere Hintergrundgrafik.

Bereich zu Gesicht bekommt (siehe Grafikvergleich links unten).

Wenig neu, trotzdem gut

Zu den wenigen inhaltlichen Änderungen zählt die Möglichkeit, während der Quest, in der ihr für eine alte Dame fünf Hunde suchen musst, die Fellträger allesamt übereinanderzustapeln. Das ist praktisch und schaut lustig aus! Außerdem gibt's nun drei Speicherstände zur Auswahl, wie schon in der WiiWare-Version. Im Hauptmenü könnt ihr obendrein aus vier verschiedenen Versionen des Soundtracks wählen, darunter die Originalmusik von 2004 und diverse neuere Abmischungen. Per Patch (der in unserer Testversion noch nicht enthalten war) soll es außerdem möglich sein, auf Wunsch den originalen, pixeligeren Grafikstil auszuwählen. Auch Zusatzinhalte wie Wind Fortress und Boss Rush sind mit an Bord. In Kürze will Hersteller Nicalis zudem einen lokalen Koop-Modus per kostenlosem Patch nachliefern, mithilfe dessen zwei Spieler an einer Switch spielen können.

Neben der Download-Fassung aus dem Nintendo eShop gibt's das Spiel auch als US-Import-Version im Handel. Diese komplett englische Fassung enthält neben dem Modul ein farbiges Handbuch und eine Mini-CD mit Musikstücken aus dem Spiel. Eine europäische Box-Fassung soll noch folgen.

Die kurzen, nett geschriebenen Dialogszenen gibt's leider nur auf Englisch. Neu: Die Portraits der Charaktere sind in der Switch-Umsetzung leicht animiert.

***Cave Story+* bietet zwar kein „richtiges" Metroidvania-Gameplay, doch die Levels laden trotzdem zum Erkunden ein – hier und da sind wichtige Upgrades versteckt!**

Zeitloser Klassiker

Cave Story+ bietet sechs bis acht Spielstunden gute Retro-Unterhaltung: Stilistisch irgendwo zwischen Spielen der NES- und SNES-Ära angesiedelt, steuert ihr den kleinen Roboter Quote durch mehrere verknüpfte Levels, in denen ihr euch mit 10 verschiedenen Waffen gegen allerlei Gegner und eine Vielzahl überraschender Bosse austoben dürft. Dabei folgt ihr einer ordentlichen Story mit sympathischen Charakteren und sammelt verschiedenste Gegenstände, die euch in der Handlung voranbringen. Cool: Ihr trefft auch einige Entscheidungen, durch die ihr unterschiedliche Ausrüstung erhaltet und eine von vier Endsequenzen zu sehen bekommt. Dank einer präzisen Steuerung geht das Springen und Ballern auch auf der Switch gut von der Hand, einzig die Übersichtskarte ist im mobilen Betrieb etwas zu klein geraten. **Felix Schütz**

Die schärfere Grafik entspricht der WiiWare-Version. Per Patch soll man aber auch die Original-Optik von 2004 wählen können.

MEINUNG
Felix Schütz

„Wer den Klassiker noch nicht kennt, macht bei der Switch-Umsetzung nix verkehrt."

Auch wenn ich die ständigen Neuauflagen von *Cave Story* so langsam nicht mehr sehen kann: Für alle, die das Indie-Kultspiel noch nicht kennen und eine Schwäche für motivierende Retro-Plattformer mit leichtem Metroidvania-Einschlag, sympathischer Story und geschliffenem Gameplay mitbringen, ist die Switch-Version eine klare Empfehlung! Keine andere Fassung sieht hübscher aus, zumal hier das volle Paket an Zusatzinhalten geboten wird. Besonders spannend wird natürlich der Koop-Modus, der bald in einem Gratis-Patch folgen soll – damit könnte sich die Switch-Version von allen anderen Umsetzungen weit abheben! Etwas ärgerlich finde ich aber den Preis: 30 Euro für ein altes Spiel, das auf dem PC nur die Hälfte kostet und sonst kaum Neuerungen bietet, ist meiner Meinung nach zu viel.

Cave Story+

Termin: 20. Juli 2017
Hersteller: Nicalis
Entwickler: Nicalis/Studio Pixel
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 5

Detailarme, aber sehr flüssige Retro-Optik, die in der Switch-Version mit schönerem Wasser und neuen Lichteffekten besticht. Auch im mobilen Betrieb macht *Cave Story+* auf der Switch eine gute Figur.

SOUND 7

Sprache/Text: –/Englisch
Schön dudelnder Soundtrack, der in vier verschiedenen Versionen vorliegt. Sprachausgabe gibt es nicht, die Texte sind leider komplett auf Englisch.

STEUERUNG 8

Unterstützt: Pro Controller
Nach kurzer Eingewöhnung auch mit den Joy-Cons gut spielbar. Die Steuerung ist präzise, nur das Durchschalten der Waffen per L-Tasten ist etwas mühsam.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Nach sechs bis acht Stunden habt ihr eines der vier möglichen Enden gesehen. Danach könnt ihr euch noch mit Bonusmodi wie Machine Gun Challenge, Boss Rush und Wind Fortress beschäftigen.

MEHRSPIELER –

Bei Redaktionsschluss war der Switch-exklusive Koop-Modus für zwei Spieler an einer Konsole noch nicht enthalten. Er soll aber bald per Gratis-Patch nachgeliefert werden und dürfte das Abenteuer stark aufwerten!

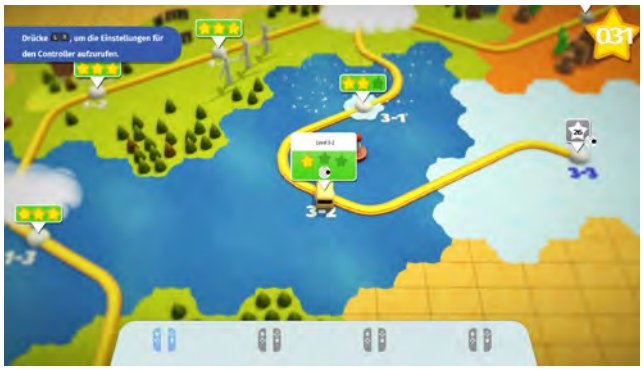
PRO / CONTRA

- ✚ Zeitlos gut: Leveldesign und Spielbarkeit
- ✚ Kleine grafische Verbesserungen
- ✚ Koop-Modus (in künftigem Gratis-Patch)
- ✚ Alle Bonusmodi und Extras früherer Fassungen
- ➖ Inhaltlich nur sehr wenig Neues
- ➖ Veraltetes Speichersystem ohne Checkpoints
- ➖ Keine deutsche Übersetzung, happiger Preis

WERTUNG/FAZIT

82

„Nur eine minimale Weiterentwicklung des Klassikers – zumindest bis der Koop erscheint."



Auf eurer kulinarischen Reise um die Welt eignet ihr euch die Kenntnisse an, mit denen ihr das hungrige Monster satt füttert.

Im Einzelspielermodus steht eure Figur doppelt auf dem Parkett. Ihr wechselt zwischen beiden Köchen hin und her.

OVERCOOKED

Geschicklichkeit Schon ein bisschen abgehangen: *Overcooked* schafft es als Special Edition endlich auch auf die Nintendo Switch.

Der Zwiebelkönig ist entsetzt: Ein uraltes Monster erwacht, und es will frühstücken. Nur die besten Köche haben das Zeug dazu, den Magen der ungeduldigen und gleichzeitig anspruchsvollen Bestie schnell genug mit leckerem Essen zu füllen. Alleine oder mit bis zu drei Freunden macht ihr euch auf, um zu erlernen, wie man effektiv Küchenarbeit teilt. Eigentlich klingt das ja ganz simpel: schneidet Zutaten, bratet sie an und gebt sie zum Servieren weiter, dann spült ihr das Geschirr. Entsprechend übersichtlich auch die verfügbaren Aktionen: laufen, rennen, nehmen, ablegen, schneiden, waschen. Doch selbst die Zubereitung scheinbar idiotensicherer Rezepte wie etwa Tomatensuppe (gebt drei geschnittene Tomaten in einen Topf und wartet, bis die Suppe fertig ist) scheitert, wenn die Kollegen falsche Zutaten dazugeben, den Topfinhalt anbrennen lassen oder mit dem Tellerspülen nicht hinterherkommen …

Suppe, Burger, Pizza

Die Grundregeln des Spiels bleiben bei jedem Rezept gleich. Am oberen Bildschirmrand kommen die Bestellungen rein, je fixer die Speisen bei den Gästen landen, desto höher das Trinkgeld und besser die Wertung am Ende der Mission. Die gewünschten Mahlzeiten schwanken im Komplexitätsgrad und erfordern den Einsatz von Töpfen, Pfannen und Fritteusen. Die einzelnen Level selbst sind die eigentlichen Stars des Spiels und herrlich abwechslungs- sowie einfallsreich gestaltet: zum Beispiel ist die Küche ein Mal auf drei fahrende (!) Lkws aufgeteilt, zwischen denen man nur kurze Zeit hin- und herwechseln kann, solange die Karren dicht beieinander fahren. Oder ihr kocht auf einer Raumstation, bei der die Insassen eines Abteils per Schalter die Türe zum Vorratsraum im anderen Abteil öffnen müssen. Kommunikation ist immens wichtig, um gute Wertungen zu erzielen, gerade bei den beiden enthaltenen DLCs *The Lost Morsel* und *Festive Seasoning* (dieser Zusatzinhalt war zur Weihnachtszeit auf PC und PS4 kostenlos verfügbar), die in Sachen Schwierigkeitsgrad und Küchenkomplexität noch eine Schippe drauflegen. Und selbst wenn alles schief- und euer Essen in Flammen aufgeht, bereitet das gemeinsame Kochen und Versagen doch viel Freude. Wer es kompetitiver mag, entscheidet sich für den Versus-Modus, in dem zwei Teams gegeneinander antreten. Hier ist ein Wort der Warnung angebracht: Ähnlich wie in *Mario Kart* können bei Duellen in *Overcooked* Freundschaften bleibenden Schaden nehmen. Ein riesiger Spaß ist's dennoch.

eSHOP
WWW
Nur als Download erhältlich!

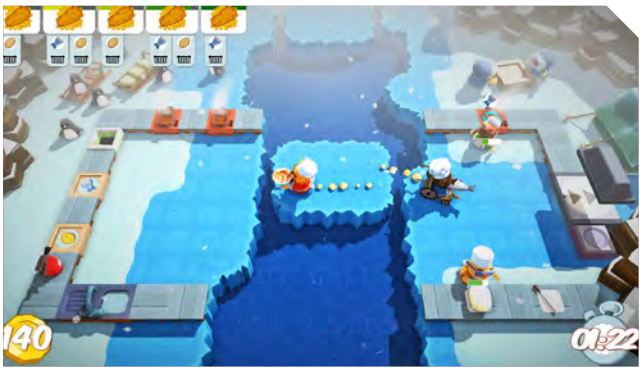
Switch

Lieber gemeinsam als einsam

Overcooked ist auf Mehrspieler-Action ausgelegt: Dennoch bietet die Switch-Edition die Möglichkeit, die Kampagne alleine zu erleben, indem man als Duo in der Küche steht und auf Knopfdruck zwischen beiden Figuren wechselt. Der inaktive Charakter wird gestartete Aktionen selbstständig beenden, wie etwa das Ge-

müseschneiden. Ansonsten ist er aber mit keinerlei KI ausgestattet, wird also nicht selbstständig Fleisch vom Grill nehmen oder auf andere Art helfen. Mit dieser Einschränkung gute Wertungen zu erhalten, ist – gerade in den späteren Leveln – eine echte Herausforderung, aber nicht ansatzweise so lustig wie die Küchenabenteuer gemeinsam mit Freunden. Dazu kommen deutliche Framerate-Einbrüche im Einzelspielermodus, das dämpft den Spielspaß. Den Entwicklern ist diese Problematik bewusst und an einem Patch wird gearbeitet – zum Zeitpunkt des Tests zwei Wochen nach Release ruckelte das Spiel allerdings immer noch merklich. Der Mehrspielerpart hingegen läuft jederzeit flüssig und ohne Probleme. Einen Online-Mehrspielerpart gibt es – wie schon beim Grundspiel – nicht.

In *The Lost Morsel* bereitet ihr auf einer Urwaldinsel in neuen Küchen übliche Gerichte zu. Mit nur sechs Leveln ist der DLC ziemlich mager.



Ein Eislevel darf nicht fehlen. Wer von der glatten Eisscholle rutscht, wird kurz aus dem Spiel entfernt – und das, was er in der Hand hielt, ist futsch.

Eine kleine Portion

Der Spaßfaktor im Mehrspielerpart ist immens, aber nicht nur deshalb kommt das Ende des Abenteuers schneller als es euch lieb ist. Die Küchenreise wird euch etwa sechs Stunden unterhalten, wer die Bestwertung in allen Levels anstrebt, hat vielleicht etwa eine Stunde länger zu tun. Die beiden DLC-Inhalte kommen jeweils ebenfalls auf etwa eine Stunde Spielzeit. Der Versus-Modus ist auf eine Handvoll Karten begrenzt. Allerdings muss an dieser Stelle auch angemerkt werden, dass beinahe jedes Level in *Overcooked* gut durchdacht ist, es gibt also kaum langweilige Standard-Aufgaben. Und mit Freunden gemeinsam auf der Couch gleicht ohnehin kein Durchgang dem anderen. Als Komplettpaket ist die Switch-Fassung von *Overcooked* die empfehlenswerteste, die Ruckelprobleme im Einzelspielermodus sollten aber so schnell wie möglich ausgeräumt werden. Neue Rezepte und Level abseits der bereits bekannten Erweiterungen, wären zwar eine tolle Sache gewesen, junge und alte Hobbyköche mit einer Vorliebe für Party- und Koop-Spiele auf der Couch können aber bei diesem Spaßpaket dennoch bedenkenlos zugreifen. **Katharina Reuß**

Im Versus-Modus versucht ihr, mehr Punkte als die Gegner zu machen. Oder ihr stibitzt deren Gerichte …

MEINUNG
Katharina Reuss

„Macht Appetit auf mehr! So muss sich das Monster in *Overcooked* fühlen …“

So wie bei einer Tüte Chips hat man auch dann noch Appetit auf *Overcooked*, wenn schon nichts mehr da ist. Die beiden DLCs schaffen da nicht wirklich Abhilfe, sind sie doch recht mager. Das zeigt aber auch, was für ein Geniestreich den Entwicklern mit *Overcooked* gelungen ist. Dabei sind die Zutaten so einfach! Eine gute Sache, denn so steigen auch Neulinge schnell durch und können mit dem Kochen loslegen. Klar, die technischen Unzulänglichkeiten im Einzelspielermodus sind ärgerlich und sollten schnellstmöglich aus der Welt geschafft werden, ich kann mir aber ohnehin nicht vorstellen, dass allzu viele Spieler alleine in *Overcooked* losköcheln. Schmerzender ist da schon, dass immer noch kein Online-Mehrspielerpart in Sicht ist.

Overcooked: Special Ed.

Termin: 27. Juli 2017
Hersteller: Team17
Entwickler: Ghost Town Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 6
Cartoonhaft-niedlich und übersichtlich, aber nicht sonderlich beeindruckend. Im Einzelspielermodus ruckelt das Spiel merklich.

SOUND 8
Sprache/Text: –/Deutsch
Ohrwurmverdächtige Melodien, die aber nach einer gewissen Zeit nerven. Gute Sound-Effekte, aber keine Sprachausgabe.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller, HD Rumble
Wenn ihr alleine spielt, verrät euch das Vibrieren des Controllers, ob euer NPC-Begleiter noch arbeitet.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Alleine zu spielen ist zwar möglich, aber nicht zu empfehlen. Nicht nur geht eine Menge Spaß verloren, die Ruckler verderben zudem die Laune.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: - **Spieler offline:** 2-4
Entweder ihr spielt kooperativ um Rekorde und Bestwertungen oder ihr tretet gegen andere Teams im Versus-Modus an.

PRO / CONTRA
- ✚ Simples, aber sehr spaßiges Spielprinzip
- ✚ Durchdachtes Leveldesign
- ✚ Große Figurenauswahl
- ✚ Gute Steuerung
- ✚ DLC und Einzelspielermodus enthalten
- ➖ Mehr Rezepte wären schön gewesen
- ➖ Musik nervt nach einer Weile
- ➖ Ruckelt im Einzelspielermodus
- ➖ Magerer Umfang

WERTUNG/FAZIT

82

„Eine kleine, aber sehr lecker abgeschmeckte Portion Multiplayer-Spielspaß.“

NACHSPIEL

Spielspaß über den Release hinaus: Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

SPLATOON 2

Action In unserem Test in der letzten Ausgabe gelang *Splatoon 2* ein starker Auftakt – doch wie schlägt es sich auf lange Sicht?

Seit der Aktivierung der Online-Server Mitte Juli verging kein Tag, an dem wir uns nicht in die Online-Gefechte von *Splatoon 2* gestürzt haben. Mitunter fesselte uns der fesche Farb-Shooter sogar viele Stunden am Stück an den Bildschirm. Dass wir das Spiel für die N-ZONE testen mussten, geriet als Motivationsfaktor dabei verdammt schnell in den Hintergrund, denn *Splatoon 2* ist einfach ein verdammt spaßiges Vergnügen und das auch auf lange Sicht – wie wir nach nunmehr gut über 100 Spielstunden wissen.

Bleibt lange frisch

Im Vergleich zu seinem direkten Vorgänger bleibt *Splatoon 2* wesentlich länger frisch und abwechslungsreich, wofür ein Zusammenspiel aus größerem Launch-Umfang und diversen kleineren Verbesserungen sorgt. Klar, die Tatsache, dass man vom Fleck weg deutlich mehr Waffensets und Kleidungsstücke freispielen kann, ist der Langzeitmotivation sehr zuträglich. Doch auch die größere Zahl an Mehrspielerkarten und insbesondere das kürzere Zweistundenintervall, in dem die Maps gewechselt werden, helfen sehr, um den Shooter frisch zu halten. Das zweistündige Fenster ist noch lang genug, damit sich Neulinge mit den Karten vertraut machen können, gleichzeitig aber kurz genug, um eingespielte Farbspritzer nicht zu langweilen. Im Langzeittest wurde zudem erst so richtig klar, wie sinnvoll eine Aufteilung der Ränge für die drei Rangkampf-Modi Herrschaft, Operation Goldfisch und Turmkommando tatsächlich ist. Zum einen ist das sehr zuträglich für das Match-Making, da man dank der genaueren Aufteilung fast immer mit gleichguten Mitspielern gepaart wird. Zum anderen sind Frustmomente wesentlich seltener, da man nun gezielt an den Rängen seiner Lieblingsmodi arbeiten kann und die anderen im Zweifel einfach ignoriert.

Der kooperative Spielmodus Salmon Run bleibt vor allem deshalb auch auf lange Sicht spannend, weil ihr nie wisst, welche Gegnerwellen auf euch zukommen.

Außerdem sorgen die coolen Belohnungen für Salmon Run für viel Motivation. Je besser euer Team abschneidet, desto mehr Belohnungskugeln gibt's auch.

Beim letzten Splatfest war das Thema Ketchup gegen Mayo. Entsprechend dienten die Flüssigkeiten als Munition.

Auf hohen Stufen in Salmon Run kriegt ihr es mit dem Mutterschiff (rechts oben im Bild) zu tun, das seine Untergebenen in Kisten ausliefert. Echt schräg.

Gute Spielbalance

Beim Waffen- und Kartenbalancing macht *Splatoon 2* ebenfalls eine super Figur. Egal, ob ihr auf einen Schwapper (Farb-eimer), einen Konzentrator (Sniper), Klecksdoppler (zwei Schnellfeuerwaffen) oder einen Farbroller setzt – mit genügend Übung und der richtigen Taktik könnt ihr gegen jede andere Waffe ankommen. Spätestens wenn ihr eure Sekundärwaffen wie die zahlreichen Granaten und die Spezialwaffen dazu holt. Um ein möglichst interessantes und ausgeglichenes Match zu gewährleisten, achtet das Spiel beim Matchmaking außerdem darauf, Teams mit möglichst diverser Bewaffnung zusammenzustellen. Daher kommt es auch nie vor, dass eines der Teams nur aus Snipern besteht oder komplett mit Rollern antritt. Das heißt aber natürlich nicht, dass in den Rangkämpfen Anfänger mit Profis zusammengewürfelt werden, nur damit die Waffen passen. Das erste Kriterium ist und bleibt hier der Rang. Trotz dieser Faktoren sind lange Wartezeiten beim Matchmaking eine absolute Seltenheit, doch die Kehrseite besteht wie im ersten *Splatoon* darin, dass man seine Bewaffnung und die Kleidung nur außerhalb der Lobby wechseln kann.

Ebenfalls aus dem Vorgänger bekannt und in *Splatoon 2* wieder super: Jede Arena unterscheidet sich in ihrer Architektur an wichtigen Schlüsselstellen abhängig vom gespielten Modus. In der Perlmutt-Akademie könnt ihr beim Turmkommando beispielsweise im umkämpften Zentralgebiet Wände hochschwimmen, die in anderen Modi ein unüberwindbares Hindernis darstellen. In anderen Fällen kommen auch mal zusätzliche Levelobjekte wie Schienen hinzu oder da sind Abkürzungen, die in den anderen Spielmodi nicht zu finden sind. Das eröffnet nicht nur interessante Taktiken, die für den jeweiligen Modus auf der Karte exklusiv sind, es hilft auch dabei, die Karten abwechslungsreich zu halten.

Spaßige Salmonidenjagd

Als erfreulich abwechslungsreich entpuppte sich auch Salmon Run Online trotz der bisher sehr überschaubaren Menge von nur zwei verschiedenen Karten. Denn auch wenn man die Umgebung zwar bis ins kleinste Detail schnell verinnerlicht hat, bleibt der Koop-Modus dank der völlig zufälligen Wellenzusammenstellung auch nach vielen Spielstunden weiterhin frisch. Man weiß nie, was auf einen als nächstes zukommt. Das gilt insbesondere auf den höchsten Schwierigkeitsstufen, wo ihr sogar noch mit Variationen konfrontiert werdet, die anfangs gar nicht vorkommen. Besonders schräg ist dabei der Angriff des Salmoniden-Mutterschiffs, das hoch im Himmel schwebt und fliegende Fischkuriere mit Boxen entsendet, aus denen wiederum Gegner hüpfen. Zu allem Überfluss nähert sich das Mutterschiff hin und wieder dem Sammelkorb an und klaut euch die bereits gesammelten Goldeier, sofern ihr es nicht schnell genug abwehrt. Auch die Tatsache, dass die Waffen jedes Mal wechseln und ihr euch daher stets anpassen müsst, hält den Wellenmodus frisch.

Die Waffen sind gut ausbalanciert und haben ihre jeweiligen Stärken. Mit dem Schwapper könnt ihr schnell Tinte verteilen.

Team Ketchup vor!

Einen ersten Eindruck konnten wir uns inzwischen auch vom versprochenen Update-Support machen und auch wenn bis Redaktionsschluss zwar noch keine neue Standardarena nachgereicht wurde, fanden schon einige neue Waffen sowie das erste Splatfest seit Launch ihren Weg ins Spiel. Für alle, die jetzt verwundert die Stirn runzeln: Splatfeste sind recht seltene spezielle Events in der Welt von *Splatoon 1* & *2*, bei denen die Spieler in zwei Teams in Revierkämpfen gegeneinander antreten, um thematische Fragen auf dem Schlachtfeld auszufechten. Anfang August ging es zum Beispiel darum, was besser ist: Ketchup oder Mayo? Abhän-

NINTENDOS ONLINE-APP IN SPLATOON 2

Zusammen mit *Splatoon 2* ist auch Nintendos Switch-Online-App an den Start gegangen. Doch was hat sie alles zu bieten und wie viel taugt der Voice-Chat?

Schon seit der Ankündigung, dass man den Voice-Chat der Switch nur durch Zuhilfenahme einer App für Smartphones benutzen kann, war die Sorge unter Nintendofans groß, dass das doch viel zu kompliziert und unpraktisch ist. Mit dem Release von *Splatoon 2* ist die besagte App namens Nintendo Switch Online nun erschienen und wir haben sie ausprobiert. Grundsätzlich dient die App wie erwähnt als Schnittstelle, um Voice Chat auf der Switch nutzen zu können. Darüber hinaus können Entwickler die App aber auch dazu nutzen, um weitere, spielbezogene Services anzubieten. Im Fall von *Splatoon 2* hört das auf den Namen Splatnet 2 und bietet tatsächlich praktische Features, die wir im Anschluss alle durchgehen. Wann weitere Spiele (*Mario Kart 8 Deluxe* oder *ARMS* drängen sich etwa auf) von der App unterstützt werden, behält Nintendo bisher noch für sich.

1 Voice-Chat

Puh, wo sollen wir da nur anfangen? Wir sagen es ganz unverblümt: Im aktuellen Zustand ist die Voice-Chat-Funktion der App ein einziges Desaster! Das fängt bereits bei der Logistik und dem unweigerlich entstehenden Kabelsalat an. Um sowohl den Spieleton als auch den Chat hören zu können, braucht ihr entweder einen Drittherstellter-Adapter oder zwei paar Kopfhörer bzw. müsst sowohl euren TV-Ton als auch euren Handylautsprecher nutzen. Das ist weder komfortabel noch sinnvoll. Doch das ist nur die Spitze des Eisbergs. Auch die Bedienung spottet jeglicher Beschreibung. Folgende Schritte müsst ihr alle ausführen, bis es losgehen kann: Erst muss ein Spieler in der Online Lounge in *Splatoon 2* einen Raum öffnen und sich eine Mitteilung an die Online-App schicken. Dort eröffnet er damit einen Chatraum und kann dann Freunde einladen. Nun erhalten die Freunde – die ebenfalls in der Online Lounge im Spiel sein müssen UND die App geöffnet haben müssen – die Einladung und bestätigen sie. Dann landen sie im Spielraum in *Splatoon 2*, woraufhin die App sie in den Chatraum in der App zieht. Ohne die Online Lounge im *Splatoon 2* könnt ihr dem Chatraum folglich nicht beitreten. Trotz der extra für den Chat benötigen App… Da fragen wir uns sofort: Wenn man sowieso zwingend eine Schnittstelle im Spiel benötigt, warum kann man dann nicht auch direkt über die Switch chatten ohne unsinnige Extra-App!? Doch der Oberknaller ist, dass der Chat nicht mehr funktioniert, sobald sich das Smartphone in den Schlafzustand begibt oder man irgendeine andere App parallel öffnet. Dass die Chatqualität ohne hochwertiges Headset echt nicht gut ist und dass der ganze Spaß wahnsinnig viel Akkuleistung frisst, macht das auch nicht besser. Einzig positiv: Wenn ihr einen Versus-Modus spielt, teilt euch die App automatisch in zwei Chatgruppen passend zu den beiden Teams auf.

Splatnet 2: Arenen-Info

Hier könnt ihr jederzeit die kommenden Arenen der nächsten 24 Stunden in den Modi Standardkampf, Rangkampf und Ligakampf checken. Außerdem wird angezeigt, ob Salmon Run gerade verfügbar ist und wie lange noch. Leider gibt es aber keine Info darüber, wann die kommenden Salmon Runs anstehen.

Splatnet 2: Ausführliche Statistiken

Das unserer Meinung nach beste Feature von Splatnet 2, denn in der App könnt ihr nützliche Statistiken einsehen, die es teilweise in dieser Tiefe nicht mal im Spiel selbst gibt. Da wäre eine exakte Auflistung eurer letzten 50 Online-Matches 3 mit Infos, ob ihr gewonnen habt, wie knapp, in welchem Modus und mit welcher Waffe. Außerdem könnt ihr einsehen, welche Waffen ihr bisher benutzt habt und wie erfolgreich ihr jeweils mit ihnen gewesen seid. Das Gleiche gilt für die Karten 4 und es gibt sogar einen ausführlichen Statusbericht zur Einzelspielerkampagne mit Bestzeiten zu jedem Level. Wer möchte, kann sein Profil 2 auch auf sozialen Medien teilen.

Splatnet 2: Färbewahn

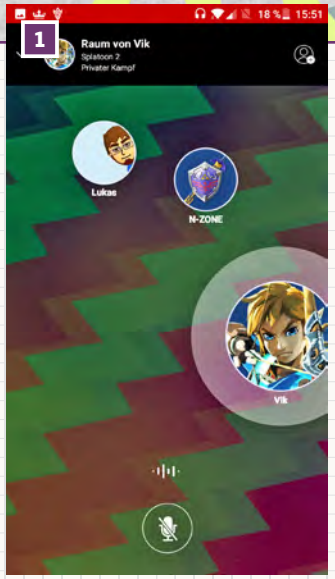
Diese nette Herausforderung berechnet eure in *Splatoon 2* bisher gefärbte Fläche und vergleicht sie mit realen Orten und Sehenswürdigkeiten wie der Cheops-Pyramide. Für das Erreichen mancher Meilensteine erhaltet ihr kleine Belohnungen wie Bildschirmhintergründe für euer Telefon.

5 Splatnet 2: Kleidungsbestellungen über Tentaworld

Über den Service Tentaworld könnt ihr euch neue Kleidungsstücke für eure Inklinge bestellen und diese im Spiel an Sid schicken lassen. Bei dem müsst ihr sie dann nur noch für Spielwährung bezahlen. Echt praktisch.

FAZIT

Die zusätzlichen Funktionen von Splatnet 2 sind echt super und insbesondere die Statistiken benutzen wir immer wieder mal, um unseren Fortschritt zu checken. Als Voice-Chat-Lösung ist Nintendos Online-App derzeit aber ein völliger Reinfall. Zum Glück sind die Spielmechaniken von *Splatoon 2* so selbsterklärend, dass man keinen Chat braucht. Falls ihr aber doch mit euren Freunden beim Spielen reden möchtet, solltet ihr besser zu entsprechenden Apps wie Skype oder Discord greifen.



Im Rangmodus Operation Goldfisch entbrennen stets heftige Gefechte um die namensgebende Goldfischkanone.

gig von eurer Wahl erhaltet ihr ein spezielles Splatfest-T-Shirt für euren Inkling und kämpft während des vorgesehenen Zeitraums (immer an einem Wochenende) mit Gleichgesinnten gegen die andere Fraktion. Die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben, die Splatfeste zu etwas ganz Besonderem zu machen. Während des Festes treten Pearl und Marina auf einer riesigen Bühne auf dem Inkopolis-Platz auf und singen ihren Themesong, während die Inkopolis-Bewohner freudig dazu tanzen. Während den Matches spielt eine andere Hintergrundmusik, die Soundeffekte sind angepasst und sogar eine komplett neue Arena namens Wandelzone gesellte sich zu den üblichen zwei Karten in die Rotation. Die Wandelzone ist exklusiv für Splatfeste und verfügt bei jedem Fest über einen anderen Aufbau. Selbst das Design der Menüs wurde für das Fest angepasst und statt Farbe haben die beiden Teams tatsächlich Ketchup und Mayo mit ihren Waffen verteilt. Als Belohnung winken neben Ruhm und Ehre (sofern euer Team gewinnt) wie im ersten Teil Supermuscheln, mit denen ihr eurer Ausrüstung neue Effekt-Slots verpasst oder die Effekte neu auswürfeln könnt.

Nicht alles perfekt

Unser Langzeittest hat allerdings nicht nur Positives zum Vorschein gebracht. Auch wenn sich unser Testeindruck vom letzten Monat nach mehreren Wochen Spielzeit insgesamt nicht verändert hat, sind uns trotzdem noch ein paar kleinere Mankos aufgefallen. Gelegentlich hat *Splatoon 2* mit Verbindungsproblemen zu kämpfen. Sowohl unsere eigene Verbindung als auch die von manchen unserer Mitspieler brach vereinzelt ab. In vielen Fällen hing das direkt mit der etwas störanfälligen Wi-Fi-Antenne der Konsole zusammen (mit einem LAN-Adapter ließ sich das lösen), manchmal schienen die Probleme aber auch vom Server auszugehen. Im Rangkampf werden dem Verliererteam fairerweise in so einem Fall keine Punkte abgezogen – nervig ist es aber trotzdem. Zumal es im Revierkampf und Salmon Run ebenfalls sehr blöd ist, wenn einer oder mehrere Teamkollegen aus dem Spiel ausscheiden. Während des Splatfests kamen die Abbrüche zudem etwas öfter vor und sorgten hier besonders für ungleiche Verhältnisse. Der zweite Kritikpunkt ist die unsäglich schlechte Umsetzung des Voice-Chats mit Nintendos Switch-Online-App. Warum diese noch schlimmer ist, als im Vorfeld schon befürchtet, und wieso ihr die App für *Splatoon 2* dennoch nicht abschreiben solltet, haben wir ganz ausführlich für euch im Kasten links aufgeschlüsselt. Nintendo hat Glück, dass man in *Splatoon 2* wie schon im Vorgänger in sämtlichen Modi wunderbar ohne Voice Chat auskommt, sonst hätten wir das Spiel für diesen Murks abgewertet. Eine Notwendigkeit sehen wir höchstens für Profi-Turniere, doch da setzen die Teilnehmer ohnehin lieber auf spezialisierte Voice-Chat-Lösungen. Und wir liefern uns in der Zwischenzeit weitere hitzige Farbschlachten in *Splatoon 2* und freuen uns schon auf die ersten Updates mit frischen Arenen.

Viktor Eippert

Gaaaaaaanz knapp hat Team Mayo beim letzten Splatfest gewonnen. Dabei haben wir so fleißig für Team Ketchup gekämpft! *grummel*

MEINUNG
Viktor Eippert

„*Splatoon 2* wird garantiert lange Zeit mein Go-to-Spiel auf der Switch sein!“

Auch am ersten Teil für Wii U hatte ich viel Freude, allerdings war da für mich die Luft „schon“ nach guten 60 bis 70 Stunden raus. Mit *Splatoon 2* habe ich nun schon seit einiger Zeit die 100-Stunden-Marke geknackt und es macht immer noch so viel Spaß wie am ersten Tag! Die Maps sind noch einen Tick besser designt, die Auswahl an Waffen ist immens größer als im Vorgänger und Salmon Run bietet eine grandiose Abwechslung zu den üblichen Versus-Matches. Was sich Nintendo bei diesem unglaublich miesen Voice-Chat nur gedacht hat, will mir hingegen echt nicht in den Kopf gehen. Ich will schwer hoffen, dass der Rest des Online-Services nächstes Jahr deutlich besser daherkommt. Sonst wird das sehr problematisch mit der Bezahlpflicht.

Splatoon 2

Termin: 21. Juli 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 9
Ein sehr deutliches Upgrade zum Vorgänger und auch im Umfeld anderer Switch-Spiele sehr schick.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Beinahe jeder der großartigen Songs hat Ohrwurmgarantie und die Geräuschkulisse ist super gelungen.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller, HD Rumble, Gyrosensor
Nach einer Eingewöhnungsphase ist die Steuerung fabelhaft. Das Gyrozielen kann auf Wunsch deaktiviert werden.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Nur fürs Durchspielen braucht ihr um die sechs bis sieben Stunden. Wer alles rausholen will, verbringt etwa die zwei- bis dreifache Zeit mit *Splatoon 2*.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 2-8 **Spieler offline:** 2-8
Mit fünf Spieltypen, 10 Karten und zig Waffen wird Kennern des ersten Teils und Neueinsteigern viel geboten.

AMIIBO 6
Die Figuren speichern eure Steuerungskonfiguration und ihr könnt Selfies mit ihnen im Spiel machen.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Nach wie vor geniales Tinten-Feature
- ✚✚ Zahlreiche Spiel-Modi mit viel Langzeitspaß
- ✚✚ Salmon Run irre spaßig
- ✚ Abwechslungsreiche, gut designte Maps
- ✚ Voller Charme und Wortwitz
- ✚ Kostenlose Inhaltsupdates für ein Jahr
- ▬ Lobbysystem immer noch nicht ideal
- ▬ Gelegentliche Verbindungsprobleme
- ▬ Voice-Chat nur über miese App-Funktion

WERTUNG/FAZIT

91

„Absolut kompetenter, cleverer Mehrspieler-Shooter mit strammem Umfang.“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Wii U und Switch und die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

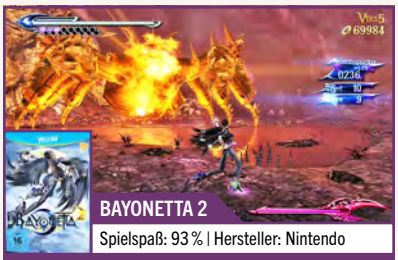
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



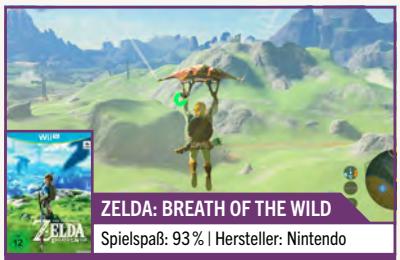
BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE



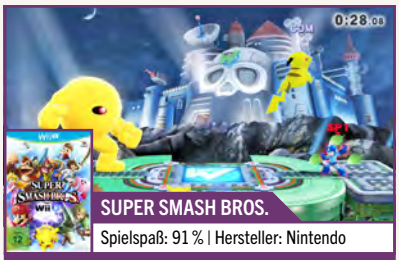
ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Breath of the Wild begeistert mit seiner riesigen, freien und absolut atmosphärischen Spielwelt.

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels.

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

SPLATOON 2

Der außergewöhnliche Shooter mit den coolen Inklingen sowie jeder Menge Waffen geht auf der Switch in die zweite Runde. Wieder überzeugt im Langzeittest vor allem der Multiplayer.

Stets aktuell: Die 40 besten Wii-U-Spiele

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders Imaginators
Test (12/16): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Stets aktuell: Die 10 besten Switch-Spiele

1-2-Switch
Test (04/17): 77 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

ARMS
Test (07/17): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Disgaea 5 Complete
Test (07/17): 82 % | Genre: Strategie | Hersteller: NIS America

Just Dance 2017
Test (04/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego City Undercover
Test (06/17): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner Bos.

Mario Kart 8 Deluxe
Test (05/17): 91 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Minecraft: Nintendo Switch Edition
Test (07/17): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Mojang

Puyo Puyo Tetris
Test (06/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

NEU Splatoon 2
Test (08/17): 91 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 94 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Und wieder hattet ihr recht: Unser gesuchtes Spiel aus der letzten N-ZONE war *Iron Tank: Invasion of Normandy*. Ihr kennt euch super aus, der Titel erschien nie in Deutschland!

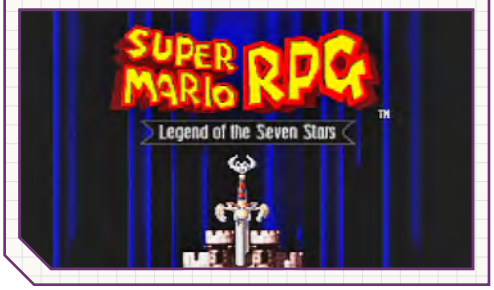
Wow, ihr habt echt Ahnung von obskuren NES-Spielen. Wisst ihr, was wir jetzt deswegen machen? Kein NES-Spiel, ha! Der von uns gesuchte Titel erschien früh in den 80er-Jahren während der Blütezeit Ataris. Auf dem Atari blieb das Spiel auch einige Monate exklusiv, wurde dann aber für den C64 umgesetzt. Es kombinierte scrollende Levels mit Actionelementen und sehr viel Geschicklichkeit – unser Kandidat war schon ein ziemlich kniffliges Teil! Vor allem deswegen, weil man erst mal kapieren musste, dass Bomben und die Bordkanone mit demselben Button bedient werden. Grobmotoriker am Joystick sahen aber auch so kein Land: Sämtlichen fiesen Feindraketen auszuweichen, war erste Pilotenpflicht!

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **redaktion.benj@minkegel.de**

TREASURE TRACKER

Mit dem SNES Classic Edition bekommt ihr die Gelegenheit, eines der besten RPGs der 16-Bit-Ära zu spielen, das es niemals im Original nach Deutschland geschafft hat: *Super Mario RPG* war Ende der 90er ein Kaufgrund für das SNES!

1996 erschien *Super Mario RPG* auf dem Super Nintendo und galt bis Ende der 90er-Jahre als Kronjuwel für alle leidenschaftlichen SNES-Importeure – denn während das Spiel am 9. März in Japan seine Premiere feierte und nur zwei Monate später auch in den USA zu haben war, schaffte es nie offiziell seinen Weg nach Europa. Erst im Sommer 2008 auf der Wii und noch einmal satte sieben Jahre später auf der Wii U durften auch wir hierzulande via Virtual Console Abenteuer mit Mario erleben. Und was für ein großartiges Abenteuer das war: Die Rollenspiel-Großmeister aus dem Hause Square gehörten mit zum Besten, was die 16-Bit-Ära zu bieten hatte. Zusammen mit *Star Fox 2* wird *Super Mario RPG* für viele deutsche Videospieler bestimmt eine frische, grandiose Erfahrung. Freut euch drauf!



Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

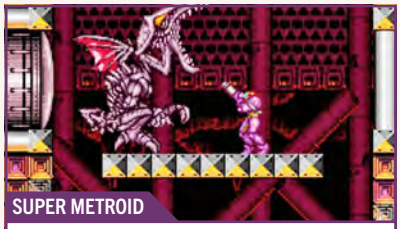
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss.

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint.

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Spielspaß: 8 | Hersteller: Hudson Soft

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

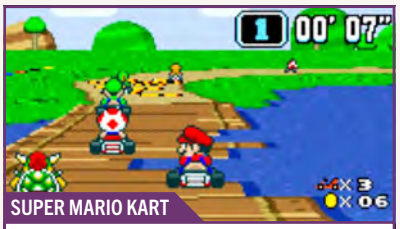
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

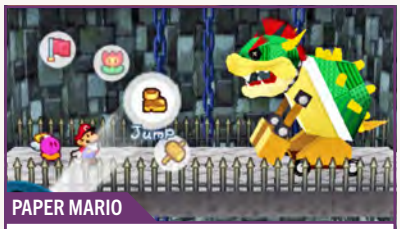
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Spielfiguren des Abenteuers sind das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

GONNER

Das Action-Roguelike fesselt nicht nur mit seiner hohen Schwierigkeit, es weiß auch mit einer charmanten Grafik und der passenden Sounduntermalung zu punkten.

Die Top 50 der Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Test (04/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Hudson Soft

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 2: New Play Control!
Test (02/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 15 besten eShop-Titel für Wii U

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Forma.8
Test (04/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Die aktuell 15 besten eShop-Titel für Switch

ACA Neogeo Schock Troopers
Test (05/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hamster

Fast RMX
Test (05/17): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en

NEU Gonner
Test (08/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Art in Heart

Graceful Explosion Machine
Test (06/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vertex Pop Inc.

Human Resource Machine
Test (05/17): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Tomorrow Corporation

Kamiko
Test (06/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Flyhigh Works

NEU Mighty Gunvolt Burst
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Mr. Shifty
Test (06/17): 7 | Genre: Action | Hersteller: tinyBuildGames

Shantae: Half-Genie Hero
Test (07/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Test (05/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Snipperclips
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Thumper
Test (07/17): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Drool

VOEZ
Test (05/17): 8 | Genre: Musikspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Wonder Boy: The Dragon's Trap
Test (06/17): 7 | Genre: Action | Hersteller: DotEmu

World of Goo
Test (05/17): 9 | Genre: Strat./Geschick. | Hersteller: Tomorrow Corp.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

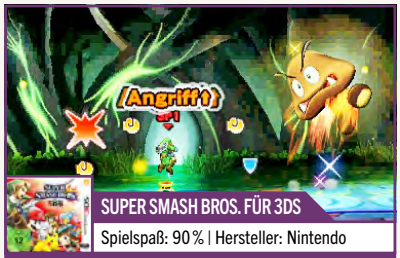
(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: A Link between Worlds**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

- **Professor Layton und die Maske der Wunder**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Hatsune Miku: Project Mirai DX**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

- **Super Mario 3D Land**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D**
  Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

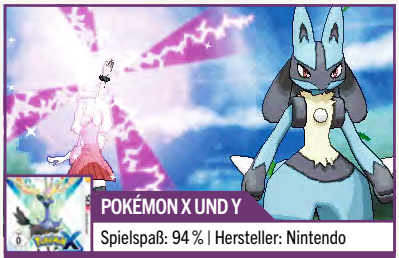
RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

- **Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **F1 2011**
  Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

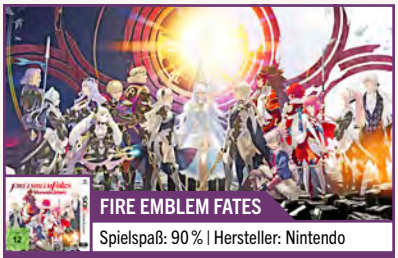


POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des ver. Königs**
  Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan**
  Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

- **Fire Emblem: Awakening**
  Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im *Mario*-Universum.

- **Mario Sports Superstars**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **PES 2011 3D**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

MIITOPIA

Die 3DS-Ära ist trotz der Switch noch nicht zu Ende – dafür ist *Miitopia* der beste Beweis. Das Rollenspiel überzeugt trotz seiner Simplizität mit einer Unmenge an Charme.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch. Königs
Test (02/17): 92 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Test (06/17): 88 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Test (04/17): 85 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Picross 3D: Round 2
Test (01/17): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Sonne und Mond
Test (01/17): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4 Apocalypse
Test (01/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch 2
Test (05/17): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

MY TWO COINS

Ich weiß gar nicht, wie oft ich schon auf wie vielen Konsolen und Virtual Consoles *Super Metroid* gespielt habe. In Zukunft dürfen Samus, Mother Brain, Ridley, Kraid und Co. auch im Kleinformat zeigen, was sie können: Das SNES Mini ist auf dem Weg zu uns. Und weil es per USB läuft, ist es auch sonst gerne unterwegs.

So, da ist es nun also. Fast. Das Super NES Classic Edition, oder wie wir es zur Größe des feinen Teils passend auch nennen: das SNES Mini. Und bei Marios Backenbart, was haben die Kollegen bei Nintendo da für eine Hammer-Softwarebibliothek ausgepackt! Ja, klar, es sind „nur" 21 Spiele verglichen mit den 30 Games des NES Mini – aber dafür hat Nintendo auch mit das Beste organisiert, was es auf dem SNES gab. Allein in *Final Fantasy VI*, *Secret of Mana*, *A Link to the Past*, *Super Mario RPG* und *Earthbound* werdet ihr locker weit über 200 Stunden versenken, wenn ihr die Spiele bis in den letzten Winkel durchforstet. Dazu dann noch *Super Metroid*, *Mega Man X*, *Super Mario World* und so ganz nebenbei zum ersten Mal überhaupt *Star Fox 2*!

Mit knapp 80 Euro ist das Ding eines der besten Preis-Leistungs-Angebote, das es jemals am Videospielmarkt gab. Punkt. Selbst komplett ohne Spiele könnte man sich zu diesem Preis immer noch überlegen, ob man sich die Konsole gönnt – wenn man denn Spiele später nachinstallieren könnte. Schließlich handelt es sich hier nicht um irgendeinen Chinaschrott für Zweieurofuffzich, sondern um Nintendo-Qualität, auf die man sich eigentlich immer verlassen konnte. Zwei Controller sind ebenfalls schon mit dabei und schön handlich wird das gute Stück sicher auch wieder ausfallen. Ausprobieren werde ich definitiv zwei Dinge. Erstens: Wie funktioniert der Mehrspieler-Modus in *Secret of Mana*? Der ist ja bekanntermaßen für drei Leute ausgelegt, was sich mit nur zwei Controllern am Mini-SNES wohl schwierig gestalten dürfte. Zweitens: Auch die Länge der Joypadkabel werde ich mir ganz genau anschauen, das war ja bei der NES-Version mit seinen drei Zentimetern Schnur schon ziemlich offensichtlich bescheuert.

Am meisten bin ich aber auf die Stromversorgung gespannt. Diese soll ja über USB laufen und wäre damit bei knapp fünf Volt (ein Netzstromadapter für das SNES Mini ist übrigens nicht im Lieferumfang enthalten, das hat aber wahrscheinlich sowieso jeder Smartphonebesitzer zu Hause). Wenn das stimmt, packe ich mir das kleine Super Nintendo in mein neues Auto und klemme es zusammen mit einem kleinen Flachbildfernseher an die Batterie. Dann noch zwei, drei Campingstühle und ebenso viele gute Freunde mit im Gepäck und schon hat man die beste mobile Party am Start, die man sich wünschen kann – und das, ohne Spiele mitzuschleppen oder große Konsolen durch die Gegend wuchten zu müssen.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

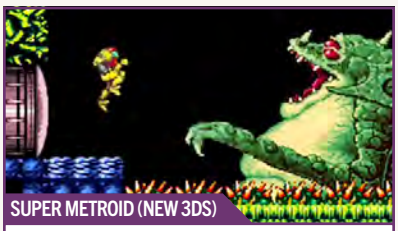
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

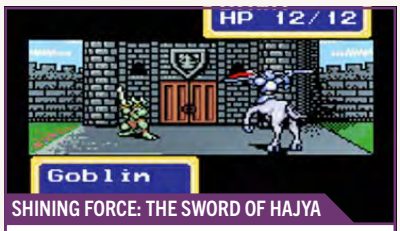
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

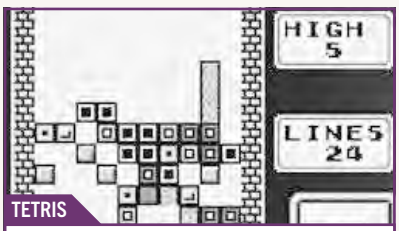
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Pokémon Rot, Blau & Gelb
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

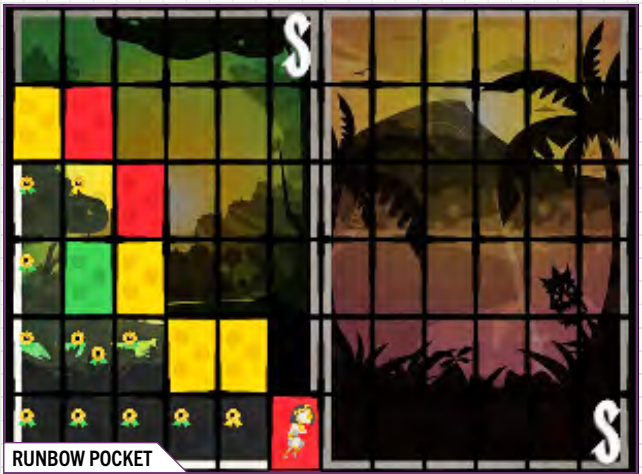
Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

MIGHTY GUNVOLT BURST

Neben der Switch-Version ist *Mighty Gunvolt Burst* auch für den Handheld-Bruder 3DS erschienen. Das Spiel ist inhaltlich gleich, Abstriche müsst ihr natürlich bei der Grafik machen.



RUNBOW POCKET

In diesem Jump&Run-Titel von 13AM Games haben die Entwickler Herausforderung, Individualität und Witz perfekt aufeinander abgestimmt. Ein Genre-Vertreter mit Charakter.

KIRBY'S BLOWOUT BLAST
In diesem Spinoff kann die Knutschkugel keine Fähigkeiten absorbieren, dafür aber Gegner verschießen.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Demon's Crest (New 3DS)
Test (02/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Mario's Super Picross
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Sega 3D Classics Collection
Test (01/17): 8 | Genre: Diverse | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Axiom Verge
Test (10/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Thomas Happ

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bye-bye Boxboy!
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Mercenaries Saga 3
Test (03/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: RideonJapan, Inc.

Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

NEU Mighty Gunvolt Burst
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e7
Test (02/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter Corp.

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Quiet, please!
Test (03/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nostatic Software

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

NEU Runbow Pocket
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

DIE N-ZONE JUBILÄUMS-ZEITREISE TEIL 4 DIE JAHRE 2012-2017

20 Jahre und kein bisschen leise: Seit über 7.300 Tagen versorgt die N-ZONE ihre Leser Monat für Monat mit Vorschauen, News, Tests und anderen Artikeln rund um die wunderbare Welt von Nintendo. Anlässlich dieses Jubiläums lest ihr heute den dritten Teil unserer vierteiligen Reportagereihe, in der wir den Werdegang unseres Magazins chronologisch nachzeichnen.

Hach ja, die Wii U. Was waren wir zu Beginn doch von ihrem Konzept überzeugt. Im Praxis-Check kurz vor dem Release sahen wir eine strahlende Zukunft für die Konsole.

Einer der ersten Wii-U-Tests drehte sich, wenig überraschend, um das charmante *Nintendo Land*. Der Versuch, damit Gelegenheitsspieler von der Konsole zu überzeugen, scheiterte aber.

Wir starten in den vierten und finalen Teil unserer großen Jubiläums-Reportage anlässlich des 20. Geburtstags der N-ZONE! Allerdings ist der Anfang gleich einmal, rückwirkend betrachtet, eine ziemlich traurige Nummer: In der Ausgabe 12/2012 trudelte die Wii U bei uns im Büro ein und brachte noch kein Anzeichen mit sich, dass sie sich zu einem der größten Flops der Nintendo-Geschichte entwickeln sollte. Stattdessen blickten wir euphorisch der glorreichen Doppelbildschirm-Zukunft entgegen und glaubten daran, dass assynchroner Multiplayer à la *Nintendo Land* die Zukunft sein würde. Tja, so kann man sich leider irren.

Beginn einer neuen Ära #01

Zu Beginn deutete aber auch nichts darauf hin, dass der Konsole keine rosige Zukunft bevorstehen würde. Nintendo selbst war zwar nicht mit einem Must-Have-Titel zum Launch am Start, aber Exklusiventwicklungen wie *ZombiU* und Umsetzungen zahlreicher wichtiger Spiele von PS3 und Xbox 360 wie *Mass Effect 3* klangen vielversprechend. Der 3DS wurde ebenso mit hochwertiger Ware versorgt, wenngleich sich hier besonders mit *Paper Mario: Sticker Star* ein Trend abzeichnete, der mit *Metroid: Other M* bereits erstmals spürbar war und bis heute nicht völlig getilgt ist: Nintendo liefert neue Teile beliebter Serien, verändert diese aber dermaßen, dass sie nichts mit dem zu tun haben, was Fans sich wünschen, und dass sie teilweise deutlich schlechter sind als die Vorgänger. Mit 81 Prozentpunkten in der N-ZONE 12/2012 vergaben wir an Marios flachen Ausflug zwar eine gute Wertung, qualitativ war es aber trotzdem weit von den Konsolen-Vorgängern weg. Apropos weg: Mit Ausgabe 03/2013 verließ ein Redaktionsmitglied das Team, welches das Heft über viele, viele Jahre hinweg geprägt hatte und nicht umsonst als das „Gesicht" der N-ZONE galt: Sympathieträger und Rettichverehrer Christoph Kraus kehrte Fürth den Rücken und machte sich mit Kind, Kegel und Ehefrau auf den Weg zurück in die Heimat Würzburg. Während Christoph ging, kehrten aber manche Spieleserien zurück: Auch wenn manche Reihen wie *Metroid* während der Wii-U-Ära außen vor blieben – wohl weil sich die teuren Entwicklungen angesichts der geringen Verbreitung der Konsole nicht lohnten –, so gab es doch Ausnahmen und vor allem der 3DS erlebte eine Fülle an Revivals. So kehrte in Ausgabe 04/2013 endlich *Luigi's Mansion* mit einem zweiten Teil zurück und lehrte den grünen Mario erneut das Fürchten. Ebenfalls in dieser Ausgabe hochoffiziell via Mitteilung im Newsteil, inoffiziell aber schon eine Ausgabe früher wurde die Redaktion anlässlich Christophs Weggang durch die zwei neuen Redakteure Benjamin Kegel und Marco Cabibbo verstärkt. Beide mit einem großen Faible für Retro-Spiele ausgestattet, deckten sie in der Zukunft viele Nischen ab, die bis dato in der N-ZONE nur lückenhaft gefüllt waren. Besonders japanische Titel sowie Beat 'em Ups (Marco) und Horrorspiele (Ben) waren bei ihnen in besten Händen. Aber nicht nur zwei neue Gesichter, auch eine weitere, große Veränderung bestimmte ab 04/2013 die N-ZONE-Zukunft: Das nächste große Redesign stand an! Schon das äußere Erscheinungsbild kam anders daher, einerseits durch das neue, quadratischere Format, andererseits durch die Heftbindung, die nun auf Klammern anstatt auf Kleber setzte. Da gibt es nichts schönzureden – diese Entscheidung wurde in erster Linie aus Kostengründen getroffen. Aber das sei uns hoffentlich verziehen, denn

Nicht nur *Metroid* litt unter seltsamen Designentscheidungen. 2012 wurde *Paper Mario* in *Sticker Star* für den Nintendo 3DS auf vielen Ebenen verschlimmbessert.

Das (dereinst) Wii-U-exklusive *Zombi U* von Ubisoft sollte eine ganze Reihe von Nintendo-exklusiven Third-Party-Entwicklungen einleiten. Daraus wurde leider nichts.

der Inhalt des Heftes – und auf den kommt es ja an – kam mit einigen coolen Neuerungen und Verbesserungen daher. So wurde (teilweise sofort, teilweise im Laufe der kommenden Monate) das Design aller Heftelemente aufgehübscht, der News-Bereich überarbeitet, die Retro-Rubrik komplett neu gestaltet, die Wertungstendenz auf ein Hunderter-System ausgeweitet, die Teamseite modernisiert und personalisiert, der Infokasten und das Wertungssystem neu gedacht und, und, und. Die nächsten Ausgaben plätscherten in neuem Glanz, aber trotzdem ohne große Ereignisse vor sich hin, nur unterbrochen von einigen sehr guten Spielen wie *Animal Crossing: New Leaf* oder dem genialen *Pikmin 3*.

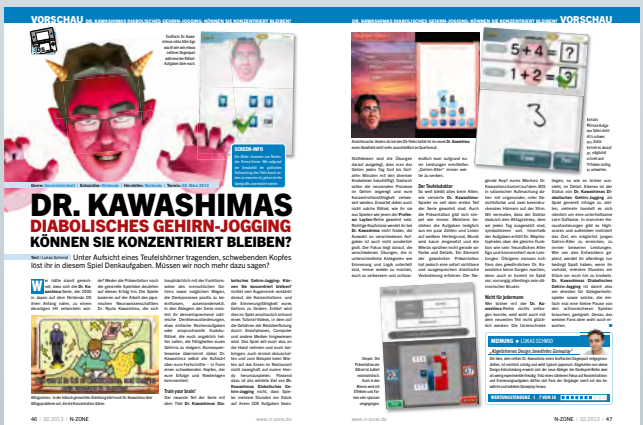
Einer raus, zwei rein

In den Ausgaben 11 und 12/2013 entführten uns *The Wind Waker HD* und *A Link Between Worlds* gleich in zwei sagenhaft gute Abenteuer nach Hyrule – und machten den Abschied etwas leichter, der eine Ausgabe später bevorstand: Der gute Tom Eder ließ seinen N-ZONE-Chefposten hinter sich und zog sich stattdessen ins Computec-Management zurück, wo er in den kommenden Jahren im Hintergrund am Erfolg unseres und anderer Hefte unseres Verlags werkelte. Dafür stießen zwei Gesichter als fixe Größen ins Team, die regelmäßigen Lesern schon davor ein Begriff waren: Viktor Eippert, bis dato als Volontär und Redakteur für PC Games und play4 und ab und an auch der N-ZONE im Einsatz, übernahm Toms Aufgaben. Zudem stieß Lukas Schmid nach Abschluss seines Studiums nach langer Tätigkeit am Heft als freier Mitarbeiter nun als Volontär hinzu. Kaum zu glauben, aber wahr – inzwischen sind die beiden die dienstältesten N-ZONE-Redakteure! Sie erwartete gleich eine harte Zeit, denn die nächsten Jahre sollte es zeitweise richtig, richtig schwer werden, die N-ZONE angesichts fehlender Spiele mit spannenden Themen zu füllen. Auch deswegen wurden Reportagen und große Retro-Features ein immer wichtigerer Bestandteil der N-ZONE – und sind inzwischen bei unseren Lesern wahnsinnig beliebt!

Skandal – der Hönig ist weg!

Immerhin, auf die E3 ist meist Verlass und somit bezauberte uns in Ausgabe 07/2014 neben anderen spannenden Spielen die Ankündigung des damals noch namenlosen *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, damals natürlich nur für Wii U. Und auch andere Themen wie Nintendos 125. Jubiläum erfreuten uns und motivierten uns in diesem Fall sogar zu einer großen, mehrteiligen Reportage, beginnend in Ausgabe 11/2014. In Ausgabe 03/2015 nahmen wir zudem die PAL-Fassung des von uns bereits vor einigen Ausgaben als Japan-Import getesteten und wenige Monate zuvor überraschend angekündigten New Nintendo 3DS (XL) unter

Auch Umsetzungen von Spielen, die auf anderen Konsolen schon erschienen waren, gehörten zu Beginn der Wii-U-Ära zum Lineup, ließen aber schnell nach.



In dieser Ausgabe testen wir endlich *Dr. Kawashimas diabolisches Gehirnjogging*. Schon vor über vier Jahren schrieben wir eine Vorschau dazu – und es war nicht die erste!

Christoph prägte die N-ZONE über viele Jahre wie niemand sonst. 2013 verabschiedete er sich leider.

Ausgabe 04/2013 brachte ein größeres Redesign samt neuem Heftformat mit sich – beides ist bis heute aktuell.

Christoph ging, doch Marco und Ben kamen stattdessen dazu – und sind inzwischen leider beide wieder weg.

die Lupe. Anders als die meisten anderen Hardware-Revisionen Nintendos hatte dieser deutlich mehr Leistung unter der Haube, was sich in besserer Performance bei aufwändigen Spielen sowie sogar einigen Exklusiventwicklungen wie *Xenoblade Chronicles 3D* niederschlug. Eine noch deutlich größere Überraschung war jedoch Nintendos Ankündigung, in den Markt für Mobile-Spiele einzusteigen, über die wir erstmals in Ausgabe 05/2015 berichteten. In eigener Sache gab es in Ausgabe 07/2015 große Neuigkeiten zu berichten: Einerseits verließ der gute Uwe Hönig leider das Team und die Befüllung des Spielerforums war damit vakant. Andererseits nutzten wir die Chance, um die Seiten aufzumöbeln, aufzuwerten und mit den Leserbriefen vereint als die neue Rubrik Community zu etablieren. Lukas sollte die Community-Seiten bis zur Ausgabe 03/2017 als federführender Autor und primärer Kontakt zu den Lesern innehaben. Da sich sein Aufgabenfeld in der Redaktion ab dieser Ausgabe erweiterte, übernahm anschließend Johannes die Regie (über den wir gleich noch schreiben werden). Ebenfalls in Ausgabe 07/2015 testeten wir übrigens *Splatoon* und freuten uns riesig, dass Nintendo sich endlich mal wieder an eine große neue IP wagte. In der darauffolgenden Ausgabe stand wieder einmal die E3 im Mittelpunkt und *Super Mario Maker* stellte das unhinterfragte Highlight dar.

Mit dem Heft-Redesign kam eine neue Teamseite daher. Statt fester Portraits gab und gibt es stattdessen jeden Monat neue Bilder zu sehen. ➔

Nach 15 Jahren N-ZONE war es an der Zeit, die glorreiche Vergangenheit etwas zu zelebrieren. Somit wurde der monatliche Heftrückblick deutlich auf zwei Seiten erweitert.

Wenn schon sonst einige Aspekte enttäuschten, so gab es auf der Wii U einige tolle Remakes zu spielen. Vor allem *The Wind Waker HD* profitierte vom hübschen HD-Update.

Meine Güte, gab es in den letzten fünf Jahren viel Personalwechsel! Tom ging Anfang 2014, Lukas und Viktor rückten nach.

Zu Wii-Zeiten wurden die Kalender-Seiten eingeführt, um auch kleine Titel zu berücksichtigen. Angesichts der Wii-U-Spielefl aute musste die Rubrik weichen.

Abschied vom Nintendo-Papa

Alles andere als ein Highlight: In Ausgabe 09/2015 mussten wir die traurige Nachricht vermelden, dass der langjährige Nintendo-Präsident Satoru Iwata mit 55 Jahren an den Folgen einer schweren Krebserkrankung gestorben ist. Der Einfluss des Managers und ehemaligen Entwicklers nicht nur auf Nintendo, sondern auf die Videospiele-Branche an sich war und ist gewaltig. Wir huldigten ihm und seinem Lebenswerk in einer großen Reportage, in der wir seinen Werdegang nachzeichneten. Nur wenige Monate und Ausgaben später verkündeten wir dann den Namen des Nachfolgers Iwatas: Der bis dahin relativ unbekannte Manager und Ex-Banker Tatsumi Kimishima würde in Zukunft die Geschicke des Mario-Konzerns leiten. Eine seiner ersten Taten: Die während der Entwicklung als Nintendo NX bezeichnete Switch ankündigen! Außer diesem Arbeitstitel und der Gewissheit, dass sie kommt, konnten wir in unserer Reportage zu diesem Thema in Ausgabe 03/2016 aber noch nicht viel vermelden und mussten uns auf Gerüchte und Mutmaßungen beschränken.

Beginn einer neuen Ära #02

Ausgabe 08/2016 stellte mal wieder die E3 in den Mittelpunkt, doch gab es abseits von *Breath of the Wild* eher wenig zu berichten. Dafür begrüßten wir im selben Heft einen neuen Praktikanten in unseren Reihen, der ab Ausgabe 03/2017 nach einer kurzen Phase als freier Schreiberling als Volontär fixer Bestandteil unserer Chaostruppe werden würde: Servus, Johannes, alte Wursthaut! Schon in Ausgabe 07/2016 berichteten wir euch allerdings schweren Herzens, dass Ben ab sofort nicht mehr als fester Redakteur bei uns arbeiten würde. Zum Glück blieb und bleibt er uns aber bis heute als freier Tastenklopfer erhalten! In Ausgabe 09/2016 waren wir hingegen alle zu abgelenkt, um zu trauern – der *Pokémon Go*-Hype war über die Welt und natürlich auch die Redaktion hereingebrochen! Auf 20 Seiten sowie in einem Sonderheft klärten wir über alles auf, was man über das erste richtige Nintendo-Mobile-Game (*Miitomo* zählt nicht!) wissen

Angesichts dieses Jubiläums sind unsere 20 Jahre fast lächerlich wenig: 2014 wurde Nintendo 125 Jahre alt!

Neue Elemente halten die N-ZONE frisch. In Ausgabe 09/2015 etablierten wir den N-ZONE-Steckbrief.

Nach seinem Tod Mitte 2015 würdigten wir die Leistungen Satoru Iwatas in einer großen Reportage.

Vor zwei Jahren etablierte Lukas die neue Cummunity-Rubrik. Mit Ausgabe 03/2017 übergab er sie in Johannes' Hände.

Wie zu Zeiten des Wii-U-Launches sind wir von der Hardware wieder einmal sehr angetan. Anders als anno dazumal versprechen die grandiosen Verkaufszahlen der aktuellen Konsole aber eine deutlich rosigere Zukunft!

musste. Der Erfolg der App war so gewaltig, dass wir kurzzeitig verleitet waren, die Pokémon Zone wiederzubeleben (waren wir nicht wirklich, keine Sorge)! In Ausgabe 12/2016 stand aber wieder Nintendo-spezifische Hardware im Mittelpunkt, denn wir konnten endlich Details zur Switch vermelden. Bis wir selbst Hand anlegen durften, verging aber noch etwas Zeit. Dafür begrüßten wir Katharina Reuß endlich wieder als fixe Größe auf der Teamseite! In Ausgabe 02/2017 testeten wir in der Ruhe vor dem Switch-Sturm erst einmal Nintendos zweiten Mobile-Streich *Super Mario Run*. Dann aber: Eine N-ZONE später war es soweit und wir konnten Nintendos neues Konsolen-Baby mit Handheld-Anleihen endlich selbst ausprobieren! In Ausgabe 04/2107 landete das schicke Teil dann auch schon in unserem Büro, wo wir neben den anderen Launch-Titeln natürlich ausgiebigst *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* testeten und die absolute Traumwertung von 94 Prozentpunkten duntersetzten. Die Freude wurde aber ganz gewaltig von einem weiteren Weggang getrübt: Marco Cabibbo, seines zeichens Japan-Liebhaber, sympathischste Wutkugel der Welt und „bester Italiener wo gibt" verließ uns, um sich neuen Aufgaben zuzuwenden. Aber die Show muss weitergehen und Johannes entpuppte sich von Anfang an als wertvolle und sympathische Ergänzung im Büro. Nur seinen Fidget-Spinner-Fimmel müssen wir ihm noch austreiben!

Zurück in der Gegenwart

Ein paar Tests zu großen Spielen für die bisher enorm erfolgreiche Switch wie *Mario Kart 8 Deluxe,* und *ARMS* später sind wir nun in der Gegenwart angekommen: In Ausgabe 06/2017 starteten wir in den ersten Teil der Jubiläums-Zeitreise, absolvierten eine Ausgabe später wieder mal eine E3-Berichterstattung und jetzt sitzt euer geneigter Autor gerade hier und verfasst die letzten Zeilen dieses Artikels. Danke, liebe Leser, dass ihr uns schon seit 20 Jahren die Treue haltet. Auf weitere 20 Jahre! – und ganz besonders: Auf euch.

Lukas Schmid

Zelda: Breath of the Wild erntete sagenhafte 94 Prozentpunkte und damit die höchste N-ZONE-Wertung seit vielen Jahren.

Damit sind wir beim Beginn dieser Reportagereihe und der Gegenwart angekommen. Was für eine intensive Reise!

WAR DAS WIRKLICH SO?
HISTORISCHE KORREKTHEIT IN SPIELEN

Korrekt, aber nicht zu korrekt: Die historische Spielwelt ist in jedem *Assassin's Creed* unglaublich atmosphärisch und detailreich. So wie hier in *Assassin's Creed: Unity*. Damit das Gameplay rund wird, halten sich die Entwickler aber nicht immer an jedes Detail.

Viele Computer- und Videospiele setzen auf historische Szenarien. Aber wie korrekt und realistisch ist das eigentlich, was uns die Entwickler da präsentieren?

Was für ein Ausblick! Nach einer waghalsigen Kletterpartie hat Meisterassassine Arno einen der Doppeltürme der Kathedrale Notre-Dame de Paris erklommen. Zur Belohnung gibt es eine cineastische Kamerafahrt über die französische Hauptstadt des späten 18. Jahrhunderts. Diese wirkt absolut authentisch. Jedes Detail scheint hier zu stimmen. Nach einem beherzten Sprung in einen Heuhaufen befindet sich Arno wieder auf den Straßen des revolutionären Paris. In den Gassen brennen Holzbarrikaden, ein wütender Mob zieht mit Mistgabeln und Trikoloren ausgestattet durch die Straßen. Arno geht weiter seines Weges und betritt die gotische Kirche. Dort fallen sofort die wunderschönen Buntglasfenster ins Auge, durch die das Licht physikalisch korrekt in das Innere von Notre-Dame fällt. Doch für Sightseeing bleibt Arno keine Zeit. In dem Sakralbau befinden sich feindliche Wachen, die Assassinen mit Vorliebe zum Frühstück verspeisen. Ab in den Schleich- und Meuchelmodus! Die Arbeit ruft.

Spiele mit historischem Setting

Schon seit der Frühzeit der Computer- und Videospiele gibt es Games mit historischen Szenarien. Der Vorteil für die Entwickler liegt auf der Hand. Sie müssen sich kein komplett neues Szenario ausdenken, sondern können auf ein vorhandenes zurückgreifen. Auch für Spieler haben historisch angehauchte Spiele ihren Reiz. Zum einen ergeben sich spannende „Was wäre wenn?"-Szenarien. Der Spieler greift aktiv in die Geschichte ein und kann sie verändern, beispielsweise in *Europa Universalis 4* (2013) oder *Panzer Corps* (2011). Zum anderen kann sich der Spieler auf eine virtuelle Zeitreise begeben und eine historische Epoche hautnah erleben wie etwa im oben geschilderten *Assassin's Creed: Unity* (2014). Kurzum: Spiele mit historischen Szenarien können sehr spannend sein.

Eines der ersten Spiele dieser Art war *Oregon Trail* (1971). Dessen Entwicklungsgeschichte ist durchaus bemerkenswert. Der Geschichtslehrer Don Rawitsch sah in Computern die Möglichkeit, seinen Schülern Geschichte auf interaktive und spannende Weise zu vermitteln. Daher überzeugte er Paul Dillenberger und Bill Heinemann, zwei Mathematiklehrer, von seinem Projekt. Heraus kam dabei ein Spiel über die Pioniere, die Mitte des 19. Jahrhunderts mit ihren Planwagen und Trecks aus der Mitte der heutigen USA über 3.500 Kilometer bis in den Westen fuhren. Im Spiel übernehmen wir die Verantwortung über einen solchen Treck und kümmern uns um das Wohlbefinden unserer Siedler, indem wir etwa

Mittendrin-Faktor: In *Assassin's Creed: Syndicate* trefft ihr auf historische Figuren wie Karl Marx. Einige Freiheiten nehmen sich die Entwickler jedoch heraus.

Mächtig: In *Battlefield 1* seid ihr mit den Panzern Mark IV und A7V auf den Schlachtfeldern des Ersten Weltkriegs unterwegs.

Richtig oder falsch? Die Darstellung der sowjetischen Soldaten in *Company of Heroes 2* sorgte bei einigen Spielern für Diskussionsbedarf.

auf die Jagd gehen und Nahrung besorgen. Doch nicht alle Siedler werden die fruchtbaren Täler im Westen sehen, denn Gefahren gibt es viele, von Schlangenbissen über die Ruhr bis hin zu tödlichen Schusswunden. *Oregon Trail* war seinerzeit derart erfolgreich, dass in den kommenden Jahrzehnten zahlreiche Versionen und Ableger folgten.

Mit der voranschreitenden Technik nahm die Komplexität von Spielen wie auch die Anzahl an Spielen mit umfangreichen historischen Szenarien zu. *Pirates!* (1987), *Civilization* (1991) und *Historyline: 1914–1918* (1992) seien nur als einige Beispiele genannt. Auch zahlreiche Games neueren Datums setzen auf historische Szenarien: *Assassin's Creed: Syndicate* (2015), *Battlefield 1* (2016) oder aber die zahlreichen Paradox-Strategietitel wie *Crusader Kings 2* (2012) oder *Hearts of Iron 4* (2016). Wenn geschichtlich angehauchte Games so beliebt sind, stellt sich die Frage: Wie historisch korrekt sind diese Spiele eigentlich? Halten sie sich wirklich an die Fakten und zeichnen ein authentisches Bild?

Nah dran

Lasst uns dafür noch einmal auf die *Assassin's Creed*-Reihe schauen. Kaum ein anderes Spiel erzeugt einen solch hohen Mittendrin-Faktor. Die Spielwelten wirken unglaublich realistisch. Das liegt nicht nur an der potenten Technik und den fähigen Entwicklern. In jedem Spiel steckt auch unglaublich viel Recherche zur jeweiligen zeitgenössischen Architektur, historischen Ereignissen und Persönlichkeiten, der Kleidung und vielen anderen Details, die schließlich zu einer stimmungsvollen, glaubwürdigen Spielwelt führen. Aber ist hier alles wirklich historisch korrekt? Mal abgesehen von dem ganzen Abstergo-Garten-Eden-Erste-Zivilisation-Nonsens wird die gesamte Menschheitsgeschichte auf einen ewigen Kampf zwischen zwei Geheimbünden, den Templern und den Assassinen heruntergebrochen. So als ob die Geschichte der Menschheit nicht komplex, sondern ein simpler Kampf zwischen zwei Fraktionen im Hintergrund wäre, als ob es generell immer um „Ordnung" gegen „Freiheit" gehen würde. Schade übrigens, dass der Titel den Spie-

Feudalismus, Dynastien, Adel und Vasallen: *Crusader Kings 2* bringt gekonnt die komplizierten Verflechtungen mittelalterlicher Politik auf den Bildschirm.

AKTUELLE HISTORY GAMES

Welche Spiele mit historischem Hintergrund sind eigentlich zuletzt erschienen? Wir stellen euch fünf vor. Aktuell wieder stark im Kommen als Szenario: der Zweite Weltkrieg.

Sniper Elite 4

Im Taktik-Shooter *Sniper Elite 4* verschlägt es euch ins Italien des Jahres 1943. Als OSS-Spion begebt ihr euch auf die Suche nach einer deutschen Wunderwaffe und dünnt mit eurem Scharfschützengewehr die feindlichen Reihen aus.

Expeditions Viking

Vor vier Jahren landete der Entwickler Logic Arts mit *Expeditions: Conquistador* einen tollen Indie-Hit. In ihrem neuesten rundenstrategiebasierten Rollenspiel *Expeditions: Viking* schlüpft ihr in die Rolle des Wikingers Thane und erobert Reichtümer sowie Ländereien für euren Clan.

Sudden Strike 4

Noch ganz frisch auf dem Markt: Am 11. August erschien der vierte Teil der *Sudden Strike*-Reihe. In drei Kampagnen schickt ihr Einheiten der westlichen Alliierten, der Deutschen und der Sowjets in Echtzeit auf die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs.

Life Is Feudal

Das Leben in einem mittelalterlichen Dorf ist aus heutiger Sicht dann vielleicht doch etwas hart. Das bekommt ihr in der PC-exklusiven Aufbausimulation *Life Is Feudal* zu spüren. Eure Aufgabe: ein ärmliches Kaff zu einer blühenden Ortschaft aufzubauen.

Steel Division Normandy 44

Ein Treffer- und Schadenssystem statt Gesundheitspunkte, eine große Anzahl authentischer Einheiten sowie ein Sichtlinien-, Deckungs- und Moralsystem. Die Entwickler von Eugen Systems legen in ihrem aktuellen *Steel Division: Normandy 44* viel Wert auf Realismus.

Keine Drachen! Das Mittelalter-Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance* will historisch akkurat daherkommen.

ler immer wieder aus der Illusion der historischen Spielwelt reißt, um die hanebüchene Hintergrundgeschichte fortzuführen.

Zudem hatten richtige Assassinen weder trendige weiße Kutten noch Gadgets im James-Bond-Stil. Auch bei der Darstellung historischer Persönlichkeiten lassen die Entwickler künstlerische Freiheit walten, wenngleich sie sich meistens relativ nah an der historischen Überlieferung bewegen. So ist in *Assassin's Creed: Syndicate* der Disput zwischen Charles Darwin und Richard Owen richtig dargestellt. Karl Marx aber wird zum ersten Hipster der Geschichte, der heutige junge Männer zu langen Bärten inspirierte und im Spiel sein Werk beginnt, als er es in der Realität bereits veröffentlicht hatte. Auch in der Spielwelt stimmt nicht immer alles. In *Assassin's Creed: Unity* fahren beispielsweise zu wenig Kutschen auf den Straßen von Paris. Die Polizeiberichte der damaligen Zeit waren voll mit Anzeigen von Passanten, die rücksichtslose Kutschenfahrer anzeigten. Ein anderes Beispiel: Die Innenarchitektur der Kathedrale Notre-Dame stimmt nicht mit dem Original überein. Sämtliche Buntglasfenster sind zwar schick, aber aus Copyright-Gründen frei erfunden. Zudem gibt es im Spiel mehr Ebenen und Decken als in der originalen Kirche.

Wie sieht es denn beim Ego-Shooter-Hit *Battlefield 1* mit der historischen Korrektheit aus? Der Erste Weltkrieg war nicht nur ein sinnloses Abschlachten von Menschen. Zudem entschied oftmals das Glück über Leben und Tod. Sehr anschaulich verdeutlicht das der Prolog von *Battlefield 1*. Stirbt der Protagonist, gibt es eine Einblendung mit Namen sowie Geburts- und Sterbedatum und das Spiel geht in der Rolle eines anderen Soldaten weiter. Auch Waffen, Fahrzeuge und Schauplätze stimmen grundsätzlich mit der historischen Wirklichkeit überein. Dennoch ist *Battlefield 1* ein riesiger Abenteuerspielplatz. In den Teams laufen zu viele Soldaten mit halbautomatischen Waffen herum, auf fast jedem Schlachtfeld donnern deutsche A7V-Panzer über die Schützengräben, während sie in Wirklichkeit gerade einmal auf eine Geschwindigkeit von sechs bis sieben km/h kamen, als extrem störanfällig galten und keine Gräben von mehr als zwei Metern Breite überwinden konnten. Außerdem haben die Kämpfe nicht viel mit dem tatsächlichen Stellungskrieg gemeinsam.

Was ist historisch korrekt?

Ja, spinnen die Entwickler denn? Wenn historische Zusammenhänge, Uniformen oder Waffen nicht historisch absolut korrekt sind, entbrennen immer wieder hitzige Diskussionen. So war es einigen – vornehmlich westlichen Spielern – zu akkurat, als Entwickler Wargaming.net für die sowjetischen Panzer in *World of Tanks* (2010) Aufschriften wie „Für Stalin" per Update nachreichte. Im hauseigenen Forum herrschte hierüber dicke Luft unter den Spielern. Prompt rechneten einige die Verbrechen von Stalin und Hitler gegeneinander auf. Wer war schlimmer? Und durften wirklich solche Schriftzüge auf einem Panzer zu sehen sein, wenn es gleichzeitig keine Hakenkreuze im Spiel gab (auch nicht in der internationalen Version, was die Entwickler von Wargaming.net mit ihrer antifaschistischen Haltung begründeten)? Ein anderes Beispiel: Über die Darstellung der russischen Soldaten in der Kampagne von *Company of Heroes 2* (2013) waren nicht alle Spieler glücklich. Russische Soldaten, die ohne Gewehre gegen den Feind anrennen müssen? Das gehöre doch ins Reich der Mythen.

Das Problem: DIE Geschichte gibt es nicht. Vielmehr ist Geschichte eine Interpretation historischer Quellen, die zu unterschiedlichen Ergebnissen führen kann. Wenn Historiker sich mit einem historischen Thema beschäftigen, untersuchen sie vornehmlich Schriftstücke und setzen sich mit ihnen kritisch auseinander. Wann wurde es geschrieben? Wer hat es geschrieben und warum? Diese Fragen helfen dem Historiker, eine Quelle richtig einzuordnen, denn viele Autoren verfolgen eine Intention. So gibt es beispielsweise über den Karthager Hannibal fast ausschließlich römische Texte. Da die Römer seine Feinde waren, urteilen die Quellen nicht sonderlich freundlich über den Feldherrn. Aber was ist nun falsch und was richtig? Dies herauszufinden, ist die Aufgabe des Historikers. Aber das Ergebnis wird je nach Herangehensweise, Forscher und auch Zeitgeist unterschiedlich sein. Wer Geschichtsbücher aus

Interessant, aber staubtrocken: In *Europa Universalis 4* schreibt ihr selbst Geschichte. Frust und Spaß liegen nicht selten eng beieinander.

Sehr alt und erfolgreich: *Oregon Trail* war eines der ersten Computerspiele mit historischem Szenario überhaupt.

dem 19. Jahrhundert, aus der DDR und aus der heutigen Zeit über den Aufstand des Sklaven Spartakus im Römischen Reich miteinander vergleicht, der wird auf drei sehr unterschiedliche Interpretationen des Ereignisses treffen.

Gleiches gilt für die eben erwähnten Spiele. In Ost und West gibt es eine unterschiedliche Erinnerungskultur. Während Stalin in Russland eine bestenfalls kontroverse historische Persönlichkeit ist, wird er im Westen als totalitärer Diktator angesehen. Spieleentwickler können sich bei historischen Szenarien also durchaus aufs Glatteis begeben, wenn sie es mit der historischen Korrektheit zu genau nehmen. Kein Wunder also, dass Entwickler Paradox bei *Hearts of Iron 4* zwar ein Wirtschaftssystem ins Spiel integriert, das Zwangsarbeitersystem aber lieber außen vor lässt und auch den Holocaust nicht thematisiert.

Die Kämpfe in *Verdun* sind nah an der tödlichen Realität des Stellungskriegs im Ersten Weltkrieg.

Spielspaß geht vor

Abgesehen von diskussionswürdigen und relativ frei interpretierbaren Quellen gibt es natürlich auch harte Fakten. Den Mauerfall hat es eindeutig gegeben, ebenso den Mord an dem österreichischen Thronfolger und dessen Ehefrau in Sarajevo oder den Beginn des Amerikanischen Bürgerkriegs mit dem Beschuss von Fort Sumter. All das ist ausführlich dokumentiert. Doch auch mit den „harten Fakten" nehmen es die Entwickler nicht immer ganz genau. In einigen Fällen mag dies mit heiklen Themen zusammenhängen, in der Mehrzahl gibt es aber andere Gründe: Gameplay, Story und Spielspaß.

So kann man durchaus die Schlachten des Ersten Weltkriegs realistischer darstellen – wie es die Entwickler M2H/Blackmill Games mit dem Multiplayer-Shooter *Verdun* (2015) machen. Wer dort wie in *Battlefield 1* planlos über das Schlachtfeld rennt, der hat schneller eine Kugel im virtuellen Kopf als er Moorhuhn buchstabieren kann. Aber die Mehrheit der Spieler zockt dann eben doch den Shooter von DICE. Das gilt auch für die historisch überwiegend akkuraten, aber sperrigen Paradox-Titel im Vergleich zu *Civilization 6* oder der *Total War*-Reihe. Die Stärkenverhältnisse der Panzer in *World of Tanks* stimmen nicht mit der Realität überein? Zwischen Mark IV und A7V gibt es in *Battlefield 1* kaum Unterschiede? In *Total War: Attila* (2015) kämpft ihr mit Fantasieeinheiten? Für die Entwickler steht die Spielmechanik an erster Stelle. Wenn man die Hülle eines Panzers nicht knacken kann oder eine Fraktion über keine Speerkämpfer im Kampf gegen Pferde verfügt, dann mag das im entsprechenden Fall historisch richtig sein, aber das Gameplay käme in eine arge Schieflage. Darum haben die Entwickler in *Assassin's Creed: Unity* auf einen historisch korrekten Straßenverkehr verzichtet. Arno würde vermutlich mehr Tode durch Kutschenunfälle als durch feindliche Klingen sterben. Auch bei der Story nehmen sich Entwickler Freiheiten in Bezug auf historische Figuren heraus, um eine spannende Geschichte erzählen zu können. Es ist daher durchaus in Ordnung, wenn die Entwickler sich nicht sklavisch an eine historische Vorlage halten.

Doch daraus ergibt sich noch eine interessante Frage: Welchen Einfluss haben visuelle Medien wie Spiele und Filme auf unser Geschichtsbild und somit auf die gesellschaftliche Erinnerungskultur? Man denke dabei etwa an den Vietnam-Krieg. Filme wie *Apocalypse Now* (1979) und *Full Metal Jacket* (1987) haben unser Bild geprägt. Kein klares Gut und Böse wie im Zweiten Weltkrieg, kein heldenhafter Kampf, stattdessen Gitarrenriffs, Helikopter, sinnlose Tode und Melancholie. Sowohl *Pirates!* als auch *Assassin's Creed: Black Flag* (2013) bedienen das durch unzählige Piratenfilme geprägte typische Bild der karibischen Seeräuber. Das hat mit der Realität oftmals ebenso wenig gemein wie die allgemeine Vorstellung von Revolverhelden und Cowboys im Wilden Westen. Spiele beeinflussen unser Bild von historischen Ereignissen. Kommt ihnen damit eine besondere Verantwortung zu? Nur bedingt, denn immerhin sind Spiele letztendlich ebenso wie Kinofilme ein Unterhaltungsprodukt. Der kommerzielle Anspruch steht klar vor dem didaktischen. Dafür eignen sich andere Formate besser. Im besten Fall weckt ein Spiel mit historischem Szenario das Interesse eines Spielers an den tatsächlichen geschichtlichen Ereignissen und er greift zu einem Buch. Oder noch besser: zu zwei oder drei Büchern. Ihr wisst ja: die Sache mit der Interpretation… **Stephan Petersen**

Filme und Spiele mit historischem Setting prägen unser Geschichtsbild: Das passt nicht immer zur historischen Realität. Ein Beispiel dafür ist *Sid Meier's Pirates!*

Zu historisch korrekt? Soll in *World of Tanks* wirklich der Schriftzug „Für Stalin" auf den Panzern zu sehen sein? Darüber entbrannte unter den Spielern eine hitzige Diskussion.

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Ob verkettete Särge oder Kürbisse mit bedrohlich leuchtenden Augen: Das Horror-Theme von *Inifinite Minigolf* versprüht reichlich Stimmung und gruselige Atmosphäre.

In den Kinderzimmerwelten seid ihr selbst winzig klein, während die Welt um euch herum riesengroß ist. Da wirkt ein Tablet gleich mal wie ein XXL-Fernseher.

INFINITE MINIGOLF

Switch Hobby-Golfer aufgepasst: Mit *Infinite Minigolf* und der Switch im Gepäck könnt ihr den Spaß am Ballspiel nun überall mithinnehmen. Ja, auch auf den Golfplatz!

Freilich, Minigolf-Videospiele sind schon fast so alt wie Cranky Kong. Auf der Switch allerdings feiert das Subgenre mit *Infinite Minigolf* seinen Einstand. Und der kann sich durchaus sehen lassen! Warum? Nun, weil die Entwickler von Zen Studios ganze Arbeit geleistet und für gerade einmal rund 15 Euro ein Spiel auf die Beine gestellt haben, das lange unterhält. Vorausgesetzt allerdings, ihr seid auch Minigolf-Fan.

Herzstück: Der Level-Editor

Der große Umfang hat sogar einen Namen: Level-Editor. Mit dem dürft ihr nämlich eure ganz eigenen Kurse erschaffen und ins World Wide Web jagen. Umgekehrt dürft ihr die Kreationen anderer *Infinite Minigolf*-Spieler ausprobieren und meistern (oder daran scheitern). Das sorgt für eine nahezu unbegrenzte Auswahl an tollen, außergewöhnlichen, schweren, leichten, aber natürlich auch schlechten, simplen oder mittelmäßigen Bahnen. Allein: der Nachschub neuer Inhalte ist gesichert. Um euch im Dschungel der unzähligen Kurse zurechtzufinden, könnt ihr auch mit Filtern suchen.

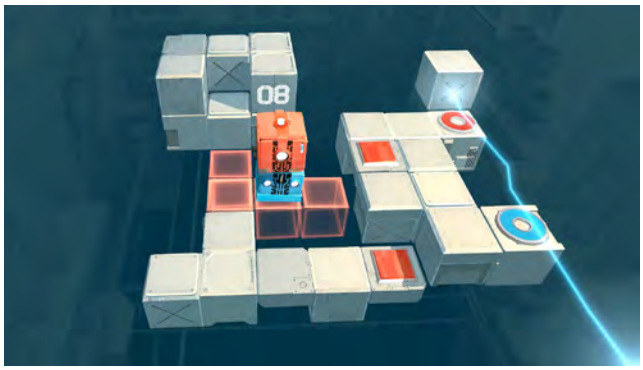
Mangelhafte Steuerung

Sowohl die Online-Bahnen als auch die vom Entwickler gebauten Kurse unterteilen sich in drei Themenwelten, nämlich ein gigantisches Kinderzimmer, ein Halloween- beziehungsweise Horrorsetting und eine winterliche Schneelandschaft. Dort dürft ihr auch in Turnieren ran oder ihr schiebt eine ruhige Kugel zusammen mit euren Freunden im lokalen Modus. Online gibt's nicht nur tolle Kurse, sondern auch Mehrspielerduelle. Die Bahnen selbst sorgen mit zahlreichen Hindernissen, Gegenständen, Power-ups, NPCs und interaktiven Elementen wie Loopings oder Fahrstühlen für reichlich Abwechslung. Zu bemängeln gibt es insgesamt nur den etwas holprigen Spieleinstieg, da ein Tutorial fehlt, und die Steuerung. Die nämlich ist in den Menüs reichlich verwirrend und unübersichtlich, hier hätte Touchscreen-Unterstützung simple Abhilfe schaffen können. Und vor allem: Die Schlagstärke wird durch Zurückziehen und Loslassen des rechten Analog-Sticks dosiert. Das ist leider reichlich ungenau, selbst wenn ihr die Empfindlichkeit in den Optionen komplett nach unten korrigiert. Beides gepatcht, und die 9er-Wertung steht. **Johannes Gehrling**

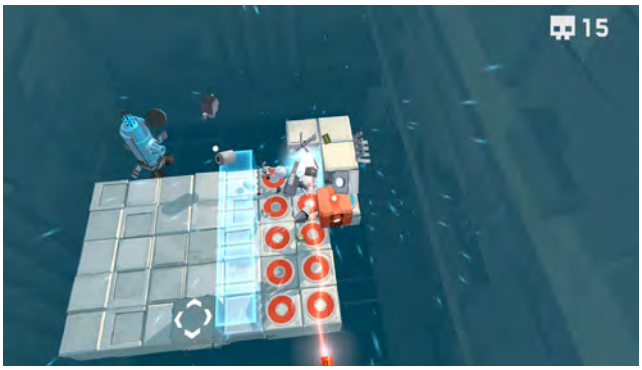
Genre:	Sportspiel
Entwickler:	Zen Studios
Termin:	25. Juli 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

Im Level-Editor dürft ihr selbst kreativ werden und euren Traumkurs aus dem Nichts entwerfen. Dafür stehen schier unzählige Bauteile zur Verfügung.

Für erfolgreich gemeisterte Turniere, Kurse und sonstige Siege gibt es Karten als Belohnung. Die könnt ihr für verschiedenste Kleidungsstücke und Ähnliches ausgeben.



Nur im Team seid ihr stark! Genau genommen im Team aus linker und rechter Hand. Immerhin steuert ihr in zwei der drei Modi sämtliche bunte Kisten alleine.



Manchmal reicht schon eine kleine falsche Bewegung und eine eurer Kisten fliegt mit großem Knall in die Luft. Dann heißt es: alles wieder auf Anfang!

DEATH SQUARED

Switch Bringt eure grauen Zellen in Schwung und kalibriert eure Finger besser schon Mal neu: Der futuristische Party-Puzzler *Death Squared* verlangt euch einiges ab!

Rot zu Rot, Blau zu Blau, Kiste auf Kreis: Prinzipiell ist *Death Squared* damit im Kern erklärt. In drei verschiedenen Modi verfolgt ihr nämlich stets das gleiche Ziel, farbige Kisten auf gleichfarbige Kreise im Boden zu befördern. Doch was zunächst so simpel klingt und ebenso zugänglich startet, verlangt euch bereits nach wenigen Levels einiges ab.

Alles hängt zusammen

Denn je nach Modus müsst ihr zwei (Story) oder gleich vier (Party) verschiedenfarbige Kisten über das Spielfeld koordinieren. Dabei steuert jeder Joy-Con eine der beiden beziehungsweise zwei der vier Kisten. Und weil das noch nicht kompliziert genug ist, säumen zahlreiche Hindernisse euren Weg. So führt die Bewegung einer Kiste oftmals zur Veränderung der Spielwelt in der Nähe einer anderen, beispielsweise durch hervortretende Stacheln, sich bewegende Blöcke, bewegliche Bodenplatten und so weiter. Deswegen müsst ihr stets behutsam vorgehen und genau beobachten, welchen Effekt jede Bewegung einer Kiste hat. Und natürlich müsst ihr die Bewegungen aufeinander abstimmen sowie eure Boxen sinnvoll zusammenarbeiten lassen.

Anspruchsvoll und spaßig

Im dritten Modus, dem sogenannten Vault, dürft ihr außerdem zusammen mit weiteren menschlichen Mitspielern ran an den Speck. Entweder zu zweit oder zu viert übernimmt hier jeder Spieler die Kontrolle über eine einzige Kiste. Dadurch lastet nicht mehr sämtliche Verantwortung für alle Quader nur auf einer einzigen Schulter. Um den Mehrspieler-Modus freizuschalten, müsst ihr aber zunächst erfolgreich alle 80 Levels des Story-Modus beziehungsweise alle 40 Levels des Party-Modus meistern.

Atmosphärisch passend werden alle Rätsel von futuristischer Sci-Fi-Musik begleitet, zudem haben die Entwickler *Death Squared* eine Art kleine Story spendiert, die durch Sprachausgabe während der Levels vorgetragen wird. *Death Squared* macht sowohl alleine, als auch mit Mitspielern richtig Laune, bringt euch teilweise aber auch mal zur Verzweiflung. Wer mit einem Schwierigkeitsgrad wie bei *Captain Toad: Treasure Tracker* für Wii U rechnet, wird eventuell überfordert.

Johannes Gehrling

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	SMG Studio
Termin:	13. Juli 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Die rote Kiste wird vom blauen Laserstrahl sofort in die Luft gejagt, die gleichfarbig blaue allerdings nicht. Deswegen müsst ihr hier entsprechend zusammenarbeiten.

Im Party-Modus kontrolliert ihr nicht zwei, sondern gleich vier verschiedenfarbige Kisten. Hier müsst ihr mit voller Konzentration spielen, sonst wird das nichts!

Im Vault-Modus dürft ihr zu zweit und sogar zu viert ran! Hier sind Konzentration und optimale Zusammenarbeit notwendig, sonst endet das Spiel im Chaos.

Das kleine Männchen auf der linken Seite steht bei den entsprechenden Modi stets mit einer unglaublich langen Messlatte bereit, um die Sprunghöhe eures Federballs in Echtzeit zu messen. Fleißiges Kerlchen.

Timing ist alles bei *Ultra Hyperball*! Je besser ihr den Ball trefft, desto mehr Höhe gewinnt er mit jedem Kopfstoß dazu. Also gebt euch Mühe.

ULTRA HYPERBALL

Switch Wenn es für die große Fußball-Karriere nicht ganz reicht, könnt ihr immer noch ein professioneller Hyperball-Spieler werden. Eine Jobperspektive mit Zukunft?

Wer kennt das nicht: Immer nur helft ihr euren Eltern in ihrem Ramen-Restaurant beim Kochen und Bedienen der Gäste. Das ist natürlich keine wünschenswerte Perspektive für ein junges Hyperball-Nachwuchstalent aus der Großstadt. Deswegen trainiert ihr in den Gassen und Hinterhöfen der Stadt, bis ihr es schließlich in die Ultimate-Liga schafft und zum echten Profi avanciert. Doch bis dahin müsst ihr erst mal noch viel lernen.

Simpler geht's kaum

Wobei, so viel dann doch auch wieder nicht. *Ultra Hyperball* ist im Kern nämlich ein denkbar simples Spiel. Bei der namensgebenden Sportart geht es darum, den Federball in der Luft zu halten beziehungsweise möglichst hoch in ebendiese zu befördern. Dabei ist gutes Timing alles, denn nur so erreicht ihr die recht ambitionierten Höhenvorgaben und ergattert damit die Bronze-, Silber- oder Goldmedaille. Je nach Spielmodus drückt ihr dazu nur im richtigen Moment einen Button auf dem Joy-Con, müsst dem Federball mittels Analogstick oder wahlweise Bewegungssteuerung hinterherrennen, zwei Figuren gleichzeitig steuern oder euch gegen Konkurrenten durchsetzen. Kooperativ oder kompetitiv dürft ihr zudem auch im Mehrspieler-Modus maximal zu viert ran.

In Zukunft mehr Inhalt?

Neben Medaillen und dem tollen Gefühl, ein grandioser Hyperball-Spieler zu sein, winken annähernd 50 freischaltbare Figuren als Belohnung. Diese Goodies sind auch nötig, denn abgesehen davon gibt es nicht allzu viel Anreiz, *Ultra Hyperball* zu spielen. Die denkbar einfache Steuerung und das extrem simple Gameplay, gepaart mit der etwas erzwungen wirkenden Einbindung der Bewegungssteuerung und des Touchscreens, lassen den Titel stellenweise fast wie eine Smartphone-Portierung wirken. Tatsächlich ist das aber gar nicht der Fall. Allerdings hat der Entwickler Springloaded aus Singapur zukünftige Content-Updates in Aussicht gestellt, sollte sich das Spiel gut verkaufen. Solche Erweiterungen würden dem Ballspiel in jedem Fall guttun, vor allem hinsichtlich der Langzeitmotivation.

Johannes Gehrling

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Springloaded
Termin:	28. Juli 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	6

Je nach Modus geht es nicht darum, den Ball möglichst hoch in die Luft zu befördern, sondern ihn einfach nur öfter zu treffen als eure Widersacher.

Über 350 Meter! Ja, so hoch und noch höher befördert ihr den Federball tatsächlich, wenn ihr genug Sprünge zur Verfügung habt und richtig gutes Timing beherrscht.

Jedes Tor führt zu einer anderen knackigen Herausforderung. Haben wir die Mindestpunktzahl in einem Minispiel erreicht, verdunkelt sich der Tunnel.

Rayman als Zahnarzt: Damit die Beißer dieses Rabbids nicht herausfallen, müssen wir ihm in einem bestimmten Zeitfenster möglichst viele Würmer ziehen!

RAYMAN RAVING RABBIDS

Wii U Die närrischen Kaninchen triezen Jump&Run-Legende Rayman erneut; diesmal auf der Wii U. Wer sich für Blödelei und Unsinn begeistern kann, der ist hier genau richtig!

Fast neun Jahre sind seit der Veröffentlichung von *Rayman Raving Rabbids* vergangen. Das kunterbunte Partyspiel mit dem schrägen Humor erschien damals für die Wii, Playstation 2, Windows-PCs und nochmal ein Jahr später auch für die Xbox 360. Wie es aussieht, befindet sich Rayman immer noch in der Gewalt der verrückten Karnickel. Schlecht für Rayman und seine Freunde, gut für uns. Denn so können wir uns auch auf der Wii U mit über 70 Minispielen so richtig austoben!

Ein verhängnisvoller Ausflug

Sattgrüne Wiesen, ein strahlend blauer Himmel, leckere Snacks: Das Picknick von Rayman und seinen Freunden, den Globoxen, könnte wohl kaum idyllischer beginnen. Doch die Picknicker haben die Rechnung ohne die Rabbids gemacht! Die haben Rayman gerade als neues Unterhaltungprogramm in ihrem Kolosseum auserkoren. Und ehe sich unser Comic-Held versieht, werden er und die Globoxe entführt. Von nun an muss sich Rayman sämtlichen Aufgaben stellen, um seine und die Freiheit der Globoxe zurückzugewinnen. Unter dem tosenden Geschrei der schaulustigen Rabbids rennen wir mit unserem Kämpfer in eines der vielen Tore, die jeweils zu einem Minispiel führen. Die sind so abgefahren, dass wir schon beim Lesen der Aufgaben grinsen müssen. Mit Nunchuk und Fernbedienung klatschen wir Klotüren zu, schleudern Super-Bunny von einem Wagen und beballern die Rabbids mit Pömpeln. Haben wir die erforderlichen Punkte zum Abschließen des Minispiels nicht eingeheimst, dürfen wir es immer wieder erneut versuchen. Ist uns aber eine Partie geglückt, werden die Punkte zum Highscore addiert. Außerdem gibt es Spezialmatches, die nach Vollendung einem Globox zur Freiheit verhelfen. Insgesamt wird der Verbleib der froschähnlichen blauen Wesen aber wenig beleuchtet. Auch die Story kommt hier etwas kurz und setzt voraus, dass man Rayman und seine Freunde bereits kennt.

Auf zu neuen Taten!

Haben wir eine gewisse Anzahl an Missionen abgearbeitet, erhalten wir Zutritt zu neuen Minispieltoren. In regelmäßigen Abständen wird Rayman von dem unheimlichen Sergueï aber auch wieder in den Kerker zurückgeworfen. Dort können wir ihm witzige Outfits verpassen und Musik auf der Jukebox freischalten. Bereit für die nächste Aufgabe? Dann klopfen wir kräftig an das eiserne Gefängnistor. Sergueï kommt sogleich und holt uns für die nächste Herausforderung aus der Zelle. Dabei ist eines sicher: An bekloppter Kreativität mangelte es Ubisoft keineswegs. *Rayman Raving Rabbids* kommt immer wieder mit urkomischen, aber gleichzeitig auch herausfordernden Minispielen um die Ecke – und Wii-U-Spieler endlich auch in den Genuss, das selbst erfahren zu dürfen. Wer bei seinen Spielen allerdings Wert auf eine gute und detaillierte Grafik legt, der muss mit einer recht kantigen Darstellung vorliebnehmen. Immerhin ist *Rayman Raving Rabbids* ja nicht mehr ganz taufrisch.

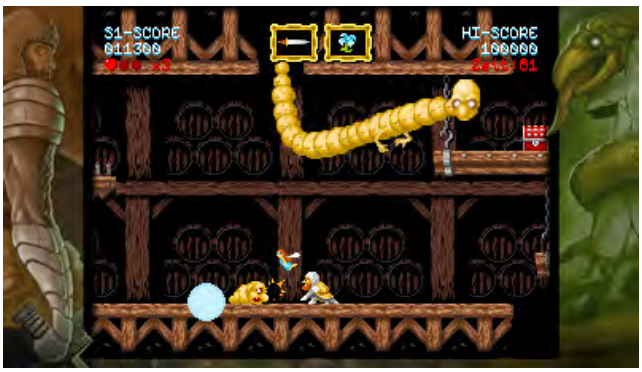
Kristina Pilny

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Ubisoft
Termin:	6. Juli 2017
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

Im Kerker dürfen wir uns an der Garderobe bedienen und Rayman immer wieder neu einkleiden. Beispielsweise als coolen Draufgänger oder stilsichere Omi.

Wozu Schusswaffen, wenn man auch mit seinem Pömpelarsenal in die Schlacht ziehen kann? Haben wir alle Rabbids besiegt, wird ein Globox freigelassen.

Schlangenplage: Im ersten Level treffen wir auf Basilisken. Zum Glück kann Don Ramiro aus allen vier Himmelsrichtungen angreifen und ist gut zu steuern.



Madige Situation! Wie gut, dass die blaue Fee uns durch zusätzliche Geschosse unterstützt. Sie ist in einer der zahlreichen Schatztruhen zu finden.

CURSED CASTILLA

3DS Mythen aus dem kastilischen Mittelalter und 16-Bit-Gameplay – kann das funktionieren? Die Antwort lautet: Definitiv! Spaniens *Ghosts'n'Goblins*-Interpretation im Test.

Retro boomt – das wissen wir spätestens seit der Rückkehr des SNES Classic Mini – oder diverser Metroidvania-Titel. Der 2D-Sidescroller *Cursed Castilla* versetzt uns aber nicht nur in die goldene Ära der Arcade-Spiele zurück, sondern auch ins elfte Jahrhundert Spaniens. Dort formte sich aus den Tränen der Witwe Moura ein Schlüssel zum Tor der Hölle und Dämonen gelangten in unsere Welt.

Monsterjagd

Die Geschichte setzt sich aus mehreren Kapiteln zusammen. Die wiederum sind in mehrere Levels unterteilt. Don Ramiro ist ein furchtloser Ritter, den wir auf Befehl des Königs über unzählige Plattformen zur trauernden Moura bringen müssen. Gar nicht so einfach: Schon in den ersten Levels begrüßen uns kopflose Untote, arme Seelen und gnadenlose Scharfrichter. Und als wären das nicht schon genug Hindernisse, müssen wir unsere Kontrahenten auch noch unter Zeitdruck niedermetzeln. Ein Countdown zeigt uns stets die verbleibende Zeit an. Schauplatz unserer Kämpfe sind verfluchte Wälder, modrige Verließe und romantische Dörfer. Während wir die ersten Gegner noch mit unserem Schwert in Schach halten können, müssen wir bald schwere Geschütze auffahren. Dazu finden wir in Truhen immer wieder Primär- und Sekundärwaffen. Dolche und Handbeile kennen wir bereits aus zahlreichen Spielen als Alternative zum einfachen Schwert. In *Cursed Castilla* dürfen wir auch mit den Bolas (spanisch: Bälle) um unseren Helden schleudern – einer in Spielen eher selten vorkommenden Jagdwaffe. Nicht selten dagegen und ebenfalls aus den Kisten zu gewinnen: Wertvolle Gegenstände. Mit kleinen Braten verlängern wir Don Ramiros Leben, Münzsäcke füttern den Highscore, Extrazeit hilft uns des Öfteren in letzter Sekunde aus der Patsche. Verlieren wir die Schlacht gegen kleinere Feinde in einem der Level, haben wir Pech: Alles verloren, geht es für unseren Ritter an den Start dieses Abschnitts zurück.

Das gewisse Etwas

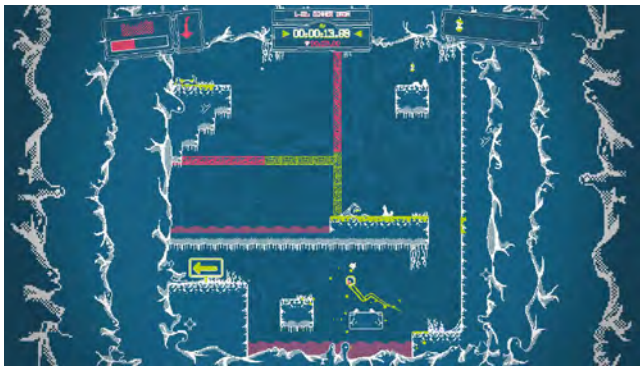
Cursed Castilla belohnt uns für die harten Kämpfe mit etwas besonders Schönem: Dem Codex. Dabei handelt es sich um ein Buch, in dem wir Wissenswertes zu Monstern oder Gegenständen nachschlagen dürfen. Die Einträge im Codex müssen wir allerdings erst freischalten. Das erfolgt durch das Abschließen eines neuen Kapitels. Interessant: Die Bosse entstammen größtenteils der europäischen und insbesondere der spanischen Mythologie. Sie zu bezwingen kann schon zu einer wahren Herausforderung werden. Die gute Nachricht: Nach seiner Niederlage wird Don Ramiro im Boss-Dungeon wiedergeboren. Die Schlechte: Wir sind wieder glücklicher Besitzer einer Startwaffe. Kein Problem, denn Entwickler Locomalito und Abylight haben mit jeder Menge Herzblut an *Cursed Castilla* gearbeitet. Herauskam ein gut durchdachtes Gelegenheitsspiel, das sowohl Ehrgeiz am Kämpfen, als auch Interesse an den sagenumwobenen Kreaturen des mittelalterlichen Kastiliens weckt.

Kristina Pilny

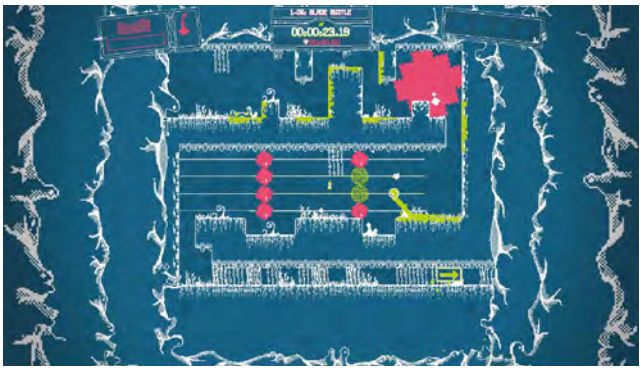
Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Locomalito
Termin:	13. Juli 2017
Preis:	11,99 Euro
WERTUNG	8

Märchenstunde: Das spanische Entwicklerteam Locomalito setzt auf die Kultur des eigenen Landes und erzählt uns von alten Legenden.

Spannung pur: Die Kämpfe gegen die Bosse sind wunderbar fordernd, könnten bei Zockerneulingen allerdings schnell für Frustration sorgen.



Ist die lilafarbene Leiste oben links im Bild gefüllt, fängt die Magensäure an zu steigen und euch bleiben nur noch wenige Sekunden. Seid also immer auf Zack!



Überall, wo ihr vorbeikommt, hinterlasst ihr eine grüne Schleimspur. Hier beispielsweise von oben links nach rechts, dann nach unten und dann wieder links.

SLIME-SAN

Switch Da steckt der Wurm drin! Oder besser gesagt: Ihr steckt im Wurm drin! Da wieder heil rauszukommen, ist das Ziel eures Abenteuers im Indie-Actiontitel *Slime-san*.

Als Slime-san, seines Zeichens ein kleiner grüner Schleimhaufen, eines Tages von einem übermächtigen Wurm gefressen wird, findet er sich auf einmal, noch immer lebendig, in den Eingeweiden des wirbellosen Tiers wieder. Nun liegt es an euch, ihn aus dieser misslichen Lage zu befreien!

Schnell und knackig

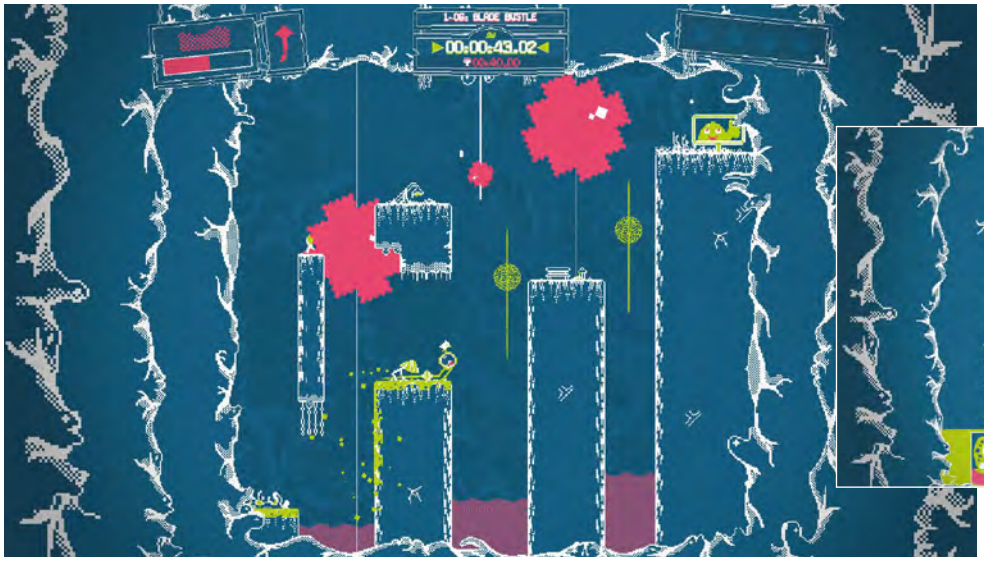
Um dieses Ziel zu verwirklichen, hüpft ihr durch eine Vielzahl kleiner, knackiger Levels. Dabei das Wichtigste: Unbeschadet ans Ziel gelangen. Jeder Fehler bedeutet nämlich den sofortigen Tod! Unterwegs sammelt ihr Äpfel auf und sucht nach geheimen Münzen, die ihr beide wiederum in Slumptown, einer großen Stadt inmitten der Eingeweide des Wurms, in Outfits und andere Goodies wie neue Rahmen für den Spielbildschirm investieren könnt. Die Zeit sitzt euch ständig im Nacken, denn bereits nach Kurzem flutet tödliche Magensäure jeden Raum. Das Fortbewegungsarsenal besteht aus Laufen, Klettern, Dashen und einer speziellen Fähigkeit, mit der ihr die Zeit extrem verlangsamt und grüne Materie durchdringen könnt.

Fokus aufs Wesentliche

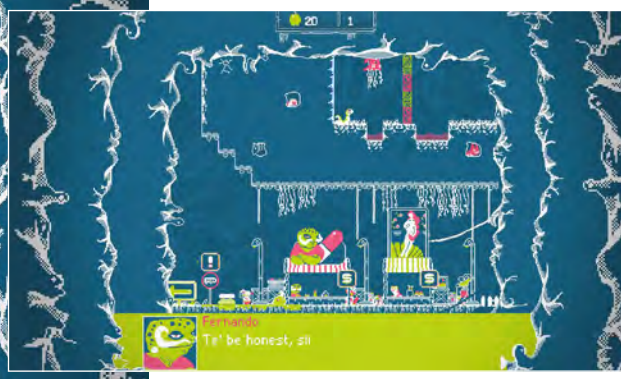
Soweit, so gut, denn das Spielprinzip ist denkbar simpel. Was in den ersten paar Levels noch recht einsteigerfreundlich daherkommt, wird bereits nach kürzester Zeit zur bockschweren Aufgabe. Trial and Error wird schnell zum Standard, nicht vorhandene Ladezeiten machen den Spielablauf trotzdem besonders flüssig. Mit ausreichend Übung meistert ihr häufig gespielte Levels irgendwann allerdings in Windeseile. Das ist auch nötig für den Speedrun-Modus, in dem ihr die Levels so schnell wie möglich abschließen müsst. Noch mehr Abwechslung bietet der Boss-Mode. Grafisch zündet *Slime-san* kein Feuerwerk ab, denn die Entwickler setzen auf Retro-8-Bit-Look und ungewöhnliche Farben. Spieler mit Farbsehschwäche können die Farbpalette glücklicherweise in den Optionen anpassen. Ansonsten solltet ihr des Englischen mächtig sein, übersetzt wurde nämlich nichts. Da das Hauptaugenmerk allerdings auf pfeilschnellem Gameplay und genialen Jump&Run-Levels liegt, ist die Story auch nichts weiter als ein nettes Gimmick.

Johannes Gehrling

Genre:	Action
Entwickler:	HeadUp Games
Termin:	03. August 2017
Preis:	11,99 Euro
WERTUNG	8



Timing und Geschick sind alles in *Slime-san*. Hier müsst ihr gleichzeitig richtig von Wand zu Wand hüpfen, auf die roten Sägeblätter achten und bei den grünen Kugeln noch an eure Spezialfähigkeit denken. Außerdem rennt die Zeit. Puh, so viel auf einmal!



In Slumptown inmitten der Wurm-Eingeweide könnt ihr Äpfel und Münzen gegen rein kosmetische, aber auch wertvolle Goodies eintauschen.

Relativ früh zu Beginn des Spiels findet ihr euch mitten in einem chaotischen Banküberfall inklusive anschließender Flucht vor dem Gesetz wieder.

Die Busse lassen euch nicht über die Straße? Gar kein Problem! Dann schießt ihr sie halt einfach mit fetten Waffen über den Haufen. Schon ist die Straße frei.

RETRO CITY RAMPAGE DX

Switch 14: Auf so vielen Plattformen läuft das Action-Adventure mittlerweile. Inklusive der Switch.

Vor über vier Jahren lief *Retro City Rampage* erstmals durch das N-ZONE-Testlabor. 8 von 10 Punkten war uns das Spiel damals wert. Exakt ein Jahr später schlug die *GTA*-Hommage erneut in der Redaktion auf, diesmal als Deluxe-Variante inklusive aller in der Zwischenzeit erschienener Erweiterungen und Updates. Abermals eine 8er-Wertung. Nun also ist ebendiese Deluxe-Version auf der nunmehr dritten Nintendo-Konsole, der Switch, erschienen. Wie gut schneidet der Kniefall vor diversen Oldschool-Titeln diesmal ab? Nun, am Spiel hat sich nichts geändert – es handelt sich also lediglich um eine Portierung. Soll heißen: Noch immer schlagt ihr euch durch eine actiongeladene Großstadt und hinterlasst dabei ordentlich Verwüstung und Zerstörung. Noch immer glänzt *Retro City Rampage DX* durch seinen Humor voller Anspielungen an die großen Vorbilder. Wer den Titel noch nie gespielt hat, kann bedenkenlos zur Switch-Version greifen, die den anderen Varianten in nichts nachsteht und das volle Deluxe-Paket liefert.

Johannes Gehrling

Genre:	Action
Entwickler:	vBlank
Termin:	03. August 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

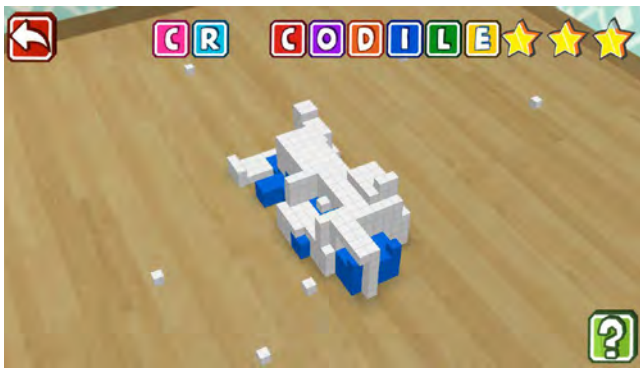
QBICS PAINT

Switch Kreativität macht Spaß, Kreativität macht Laune. Das gilt für Jung und Alt gleichermaßen.

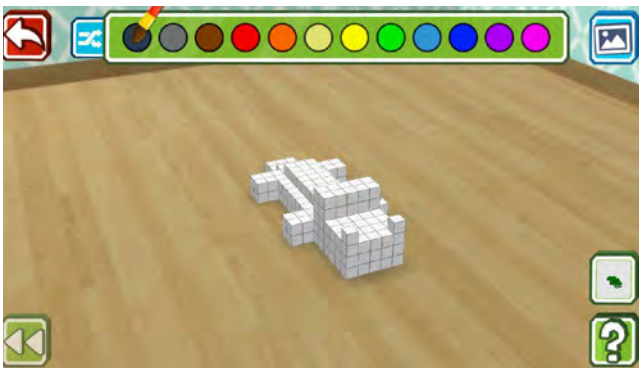
Wozu ist der Touchscreen der Switch gut, außer zum bequemen Tastaturtippen und bei der flotten Menüführung? Genau, für kreative Spielereien! Eine solche stellt *Qbics Paint* dar. Im Kern geht es darum, Tiere, Gegenstände, Menschen, Essen oder andere Dinge aus großen quadratischen Blöcken auszuschneiden. Dabei dürft ihr die auszuarbeitende Figur nicht berühren, sonst gibt's Punktabzug. Anschließend greift ihr zum Pinsel und verpasst dem Gegenstand nach Belieben eine bunte Hülle. Zuletzt dürft ihr auch noch Fotos eurer Kunstwerke vor verschiedenen Hintergründen anfertigen. Alternativ habt ihr mit dem Editor die Möglichkeit, ganz neue Kreationen zu erschaffen. Sterne, die ihr als Belohnung erhaltet, schalten neue Kategorien frei. *Qbics Paint* ist ein netter Zeitvertreib für zwischendurch, der nicht allzu viel fordert, dafür aber die Kreativität fördert. Besonders gut geeignet für den Sprössling, wenn Mama oder Papa genug von den Abenteuern in *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* oder *Mario Kart* hat.

Johannes Gehrling

Genre:	Puzzle
Entwickler:	Collavier
Termin:	27. Juli 2017
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7



„Cr codile"? Es ist wohl mehr als offensichtlich, welches Tier sich hier versteckt. Durch Fingertippen auf den Touchscreen haben wir es fast komplett ausgegraben.



Anschließend dürfen wir zum Pinsel greifen und dem kleinen Raubtier einen bunten Anstrich verpassen. Dabei gibt es keinerlei Vorgaben.

Pilz-BBQ: In *Alchemic Dungeons* müssen wir nicht nur gegen die lamelligen Feinde antreten, sondern stellen aus ihnen auch Nahrung und Tränke her.

Gut aufgestellt: Aufgrund der Rohstoffvielfalt können wir einzelne Rüstungs- und Waffenteile aus unterschiedlichem Material anfertigen.

ALCHEMIC DUNGEONS

3DS Keine Story, wenig gestalterische Tiefe. Aber das Craftingsystem kann sich sehen lassen!

Sammeln, kämpfen, verlieren, von vorne beginnen – wir wissen schon, was wir an unseren Roguelikes haben. *Alchemic Dungeons* erschien bereits 2015 für iOS und schickt uns in zahlreichen Levels jede Menge Pixelfeinde entgegen. Zu Beginn dürfen wir zwischen vier Charakteren wählen. Den starken, aber nicht treffsicheren Zwerg? Oder lieber die zarte, aber intelligente Hexe? Wie auch immer wir uns entscheiden, jede Figur bringt ihre Vor- und Nachteile mit sich. Mit steigendem Level und passendem Item lassen sich die negativen Eigenschaften ausbügeln. Dafür wimmelt es in *Alchemic Dungeons* nur so von Wesen, die uns Böses wollen. Um auch stärkeren Gegnern die Stirn bieten zu können, verwandeln wir unser Kriegswerkzeug in mächtige Zauberwaffen und halten uns mit Magiesteinen fit. Dazu finden wir verschiedenste Rohstoffe, die wir in Kombination mit anderen Items craften. Allerdings dürfen wir nichts davon behalten, wenn unser Held stirbt. Dann stehen wir wieder ganz am Anfang: In einem neu konstruierten, ersten Level.

Kristina Pilny

Genre:	Action
Entwickler:	Flyhigh Works
Termin:	6. Juli 2017
Preis:	5,00 Euro
WERTUNG	6

KID TRIPP

3DS Unser Held muss sich auf einer Insel durchschlagen und wir die Zähne zusammenbeißen.

Bereit? Nein? Macht nichts, es geht los! Bevor wir uns über Steuerung und Co. Gedanken machen können, rast unser kleiner 2D-Abenteurer Kid von selbst los. Unsere Aufgabe: Springen, Schießen, Sammeln. Denn nachdem Kid bei einem Helikopterflug einen Aufprall mit einer Giraffe erlitt, landete er auf einer tropischen Insel. Dort kreuzen nun verschiedenste Tiere seinen Weg. Die sind nicht gerade erfreut über den fremden Besuch und greifen Kid an. In insgesamt vier verschiedenen Welten mit unterschiedlichen Levels hüpfen wir mit ihm über schmaler werdende Plattformen und schießen auf immer mehr Gegner. Fällt Kid ins Wasser oder prallt mit einem Tier zusammen, geht's wieder an den Anfang. *Kid Tripp* ist ein rasantes Jump & Run und gibt ordentlich Pfeffer. Entspannen? Fehlanzeige.

Kristina Pilny

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Mike Burns
Termin:	27. Juli 2017
Preis:	2,99 Euro
WERTUNG	7

Ansporn: In jedem Level gibt's Trophäen zu gewinnen. Zum Beispiel dann, wenn wir in einem Level alle Münzen gesammelt haben.

Nichts für Spinnenphobiker: Dieser achtbeinige Kamerad seilt sich ab und wieder hoch. Berührt Kid die Spinne, muss er wieder an den Anfang des Levels.

BANJO-TOOIE

Jump & Run Vor ein paar Ausgaben haben wir den N64-Klassiker *Banjo-Kazooie* an dieser Stelle unter die Lupe genommen. Heute nehmen wir uns die Fortsetzung vor – *Banjo-Tooie*!

The wicked witch is dead! – scheinbar. Nach dem finalen Kampf in *Banjo-Kazooie* stürzte die böse Hexe Gruntilda von der Spitze ihres diabolischen Turmes und wurde dort von einem riesigen Felsen begraben. Weil untätiges Rumliegen für den Antagonisten eines Spiels natürlich keine wirkliche Option ist, sehen wir „Grunty", wie sie genannt wird, aus ihrem unfreiwilligen Grab wiederauferstehen: Dank der magischen Hilfe ihrer zwei Schwestern Mingelda und Blobbelda wird der Fels zerstört und die böse Hexe kehrt zurück – allerdings alles andere als unbeschadet. Abgemagert bis auf die Knochen, läuft sie fortan als Skelett durch die Gegend – und hat eine mörderische Wut im Bauch. Kurzerhand legt sie Banjo und Kazooies Maulwurf-Kumpel Bottles um, zerstört deren Heimat Spiral Mountain und beschließt, gemeinsam mit ihren Schwestern und der Unterstützung ihres dümmlichen Lakaien Klungo der Welt mittels eines gigantischen Todesstrahls das Leben zu entziehen. Das kann das heldenhafte Bär- und Vogel-Duo natürlich keineswegs geschehen lassen und es macht sich auf, nicht nur die Welt zu bewahren, sondern auch ihrem fehlsichtigen Freund wieder zum Leben zu verhelfen. Und wie gelingt ihnen das? Natürlich durch das Sammeln unzähliger Puzzleteile, Noten und mehr!

Bär und Vogel im Move-Rausch

Heißt im Klartext: Am Grundkonzept hat sich in *Banjo-Tooie* im Vergleich zu *Banjo-Kazooie* nichts verändert. Wir finden uns also wieder in Gestalt des titelgebenden Zweiergespanns, welches wir gleichzeitig steuern, in einer weit verzweigten Oberwelt wieder, von der aus wir in diverse, thematisch sehr abwechslungsreiche Levels gelangen. Unser Mittel zum Zweck: natürlich wieder als Puzzlos bezeichnete Puzzleteile, die primären Sammelgegenstände des Spiels, die wir als Belohnung für allerlei Aufgaben erhalten und welche uns bei einer vorgegebenen Anzahl neue Welten zugänglich machen. Schon bei den sekundären Sammelgegenständen, den Musiknoten, fangen aber die Unterschiede zum Erstling an. Diese

Wie im ersten Abenteuer von Bär und Vogel startet das dynamische Duo in ihrer Heimat Spiral Mountain, die diesmal aber stark beschädigt und von Feinden überrannt ist.

Die Handlung des Spiels setzt einige Jahre nach jener des ersten Teils an. Banjo, Kazooie, Mumbo Jumbo und Bottles werden während eines friedlichen Poker-Spiels rüde von der Wiederbelebung der Hexe Gruntilda durch ihre Schwestern gestört. Schlimmer als das muss der arme Bottles durch einen Angriff Gruntys sein Leben lassen.

STOP 'N' SWAP – DAS FAST VERGESSENE BANJO-KAZOOIE-ÜBERBLEIBSEL

Wer den Vorgänger *Banjo-Kazooie* zu 100% komplettierte, wurde mit einer speziellen Endsequenz belohnt, die eine Konnektivität mit *Banjo-Tooie* versprach. Realisiert wurde dieses Feature ursprünglich aber nicht – das war erst auf der Xbox 360 der Fall.

Der geheime Abspann von *Banjo-Kazooie* zeigt nämlich drei mysteriöse Eier und einen Eisschlüssel, die in den Tiefen der Levels des Spiels versteckt sind, aber nicht aufgesammelt werden können. Es wurde darauf hingewiesen, dass mit dem Release von *Banjo-Tooie* das Geheimnis dieser Items gelüftet würde. Allerdings, *Banjo-Tooie* kam und bis auf ein paar willkürlich und unmotiviert im Spiel versteckte Eier und den Eisschlüssel gab es keine Hinweise auf eine Konnektivität zu *Banjo-Kazooie*. Immerhin verrieten die Entwickler, warum: Geplant war, eine kurze Phase nach dem Entfernen eines Moduls aus dem N64-Slot zu nutzen, in der die Daten des Spiels weiterhin im internen Speicher der Konsole vorhanden waren. Hätte man im Rahmen dieser Zeitspanne das jeweils andere Spiel in die Konsole gesteckt, so wären die Eier und der Eisschlüssel in das entsprechende Spiel geladen worden. Da allerdings bei späteren N64-Modellen diese Zeitspanne zu kurz wurde und Nintendo es aus Angst vor Datenverlusten so oder so nicht erlaubte, wurde die Idee fallengelassen. Allerdings, Jahre nach dem Release von *Banjo-Kazooie* entdeckten findige Hacker Cheats im Code des Abenteuers, die man im Cheatraum der Sandburg in *Banjo-Kazooie* eingeben konnte. Einmal aktiviert, ließen sich die Eier, der Schlüssel und drei weitere Eier endlich aufklauben. Daraufhin ploppte ein zusätzliches, Stop 'n' Swap genanntes Untermenü im Pausescreen des Spiels auf. Mit dem Xbox-360-Release von *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie* wurde Stop 'n' Swap übrigens doch noch Realität, diente aber lediglich dazu, ein paar belanglose Items freizuschalten. Der ursprünglich geplante Nutzen wurde hingegen bis heute nicht vollständig bekanntgegeben.

Den mysteriösen Eier aus *Banjo-Kazooie* war in der Fortsetzung nur eine Art Cameo-Auftritt vergönnt.

werden nämlich nicht mehr genutzt, um wie in *Banjo-Kazooie* an zusätzlichen Barrieren in der Oberwelt zur Noten-Kasse gebeten zu werden. Stattdessen kaufen wir damit an den Untergrund-Klappen, an denen Bottles militanter Bruder Jamjars seinen Kopf hervorsteckt, neue Moves von ebendiesem – im Vorgänger musste man für neue Manöver wiederum nichts bezahlen. Es sind dies nur ein paar kleine Änderungen, die aber zeigen, was *Banjo-Tooie* als Ganzes auszeichnet: Es nimmt, was schon den ersten Teil erfolgreich gemacht hat und setzt an allen möglichen und unmöglichen Stellen den Schraubschlüssel an, um Dinge zu verändern, abzuwandeln oder zu verbessern. Das Ergebnis ist ein Spiel, das sich gleichzeitig vertraut und dennoch – anders als die meisten Sequels – sehr, sehr eigenständig anfühlt. Das fängt schon bei den eben erwähnten Moves an: Anstatt einen wie in vielen anderen Fortsetzungen die Talente aus dem Erstling erneut lernen zu lassen und dann einige wenige, neue draufzusetzen, verfügen unsere Helden hier von Beginn an über alle Fähigkeiten, die ihnen am Ende von *Banjo-Kazooie* eigen waren. Fliegen, Eierschuss, Kazooie-Lauf und mehr gehören also alle von Haus aus zum Repertoire der Protagonisten. Alle Moves, die sie danach lernen – und von denen gibt es jede Menge! – lernen sie zusätzlich zu den bekannten Bewegungen, sodass man am Ende über gut doppelt so viele Fähigkeiten wie in *Banjo-Kazooie* verfügt. Eine reife Leistung, vor allem, da sich die Steuerung und die Controller-Belegung dennoch zu keinem Zeitpunkt überladen anfühlen! Noch dazu verändern die neuen Fähigkeiten das Gameplay teilweise drastisch. Das beste Beispiel dafür: An bestimmten Portalen können sich Banjo und Kazooie diesmal voneinander trennen und dann jeweils alleine durch die Welt rennen. Das wird für zahlreiche Aufgaben genutzt und gewinnt dadurch, dass die beiden Helden in dieser Form wiederum über neue Moves verfügen, zusätzlich an Relevanz. So kann Kazooie im Alleingang deutlich agiler fliegen und als Torpedo durchs Wasser sausen, Banjo sich in seinen nun leeren Rucksack setzen, um darin giftige Substanzen zu überwinden oder ein Nickerchen zu machen und dadurch Gesundheit zu regenerieren. Die zusätzlichen spielerischen Möglichkeiten, die sich durch die neuen Moves ergeben, sind gewaltig und machen das Abenteuer deutlich komplexer als den Vorgänger. Umso beeindruckender ist es, dass man sich trotz allem nie verloren fühlt, sondern entweder durch relativ direkte oder subtile Hinweise darauf hingewiesen wird, welche Fähigkeit in welcher Situation benötigt wird.

Im ersten Spiel waren echte Bosskämpfe abseits des letzten Duells gegen Gruntilda Mangelware. In der Fortsetzung hingegen wartet in jedem Level mindestens ein Obermotz auf uns. Besser noch, sind die Auseinandersetzungen ungemein kreativ und abwechslungsreich gestaltet und kommen teilweise ordentlich herausfordernd daher.

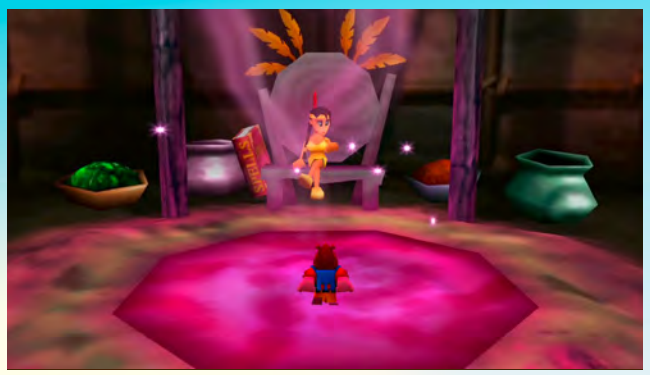
Mumbo Jumbo sitzt nicht mehr nur faul auf seinem Hintern, sondern ist diesmal auch steuerbar. Er kann mit seiner Magie in den Welten besondere Ereignisse auslösen.

Als ungewöhnlich, durch die Ego-Shooter-Erfahrung der Entwickler aber überraschend unterhaltsam, entpuppen sich die Shooter-Abschnitte, von denen uns im Spielverlauf mehrere erwarten.

So viele Neuerungen!

Und das ist nur die Spitze des Verbesserungs-Eisbergs. Wie wäre es etwa mit den richtig kniffligen Bosskämpfen, von denen es – anders als im ersten Spiel – in jedem Level mindestens einen gibt, die unheimlich kreativ und bombastisch gestaltet sind und von denen keiner dem anderen gleicht? Den Ego-Shooter-Abschnitten, die manchem Vollzeit-Shooter der damaligen Zeit zeigten, wie es wirklich geht? Oder der Tatsache, dass sogar ein Multiplayer-Modus implementiert wurde, der neben den besagten Shooter-Abschnitten auch eine Fülle an anderen kompetitiven Auseinandersetzungen erlaubt? Es ist schlicht und ergreifend beeindruckend, wie viele Details und elementare Spielelemente die Entwickler hier im Vergleich zum ersten Teil verändert – und fast immer verbessert – haben. Da verzeiht man es auch gerne, dass ein per Hack aktivierbares und fast fertig programmiertes Feature es doch nicht ins Spiel geschafft hat: Ursprünglich war geplant, auch in der Singleplayer-Kampagne des Abenteuers mit einem Freund gemeinsam loslegen zu können. Der Mann oder die Frau am zweiten Controller hätte dabei die geisterhafte, diabolische Form von Bottles gesteuert und hätte fast alle Feinde – inklusive Bossgegnern – übernehmen und den primären Spieler ordentlich ärgern können. Allerdings war der Releasetermin zu nahe und das Bug Testing zu umfangreich und somit wurde uns diese coole Idee vorenthalten. Aber zurück zu den Ideen, welche es ins Spiel geschafft haben, und eine nicht auf den ersten Blick ersichtliche Designentscheidung veränderte das Spielgefühl sogar noch mehr als das gewaltige Moveset: In *Banjo-Kazooie* waren alle Levels sehr abgesteckt funktionierende Areale. Die größte Verbindung zur Außenwelt waren Bodenschalter in den Welten, die Puzzleteile in der Oberwelt zugänglich machten, sowie ein einziges Puzzleteil, welches erforderte, dass man mit einer neu erlernten Bewegung aus einem späteren in ein früheres Level zurückkehrte. In *Banjo-Tooie* hingegen ist alles miteinander verbunden! Schon im allerersten Level hat man keine Chance, sofort alle zehn Puzzlos sein Eigen nennen zu können. Stattdessen fallen einem viele Orte auf, die aufgrund fehlender Fähigkeiten oder wegen räumlicher Trennungen nicht erreicht werden können. Ebenso begibt man sich in kleine Areale, die offensichtlich thematisch völlig anders angelegt sind – aus dem einfachen Grund, dass es sich um Gebiete aus späteren Levels handelt, die man teilweise erst ganz am Ende des Spiels aus einer anderen Richtung betreten wird. Es ist unbeschreiblich, wie kreativ die Verknüpfungen zwischen den Welten gestaltet sind. Das Tolle daran: Fast wie in einem Metroidvania-Abenteuer spielt der Titel damit, einem die noch nicht erreichbaren Areale wie einen Hundesnack vor die Nase und anschließend vorzuenthalten. Sobald man dann die entsprechende Stelle im Spiel erreicht hat, an der man besagten Ort endlich betreten darf beziehungsweise das dafür benötigte Talent entdeckt hat, ist die Befriedigung gewaltig! Wichtig dabei: Anders als im bald für Switch erscheinenden *Yooka-Laylee*, welches auf ein ähnliches Konzept setzt, aber viel zu diffus erklärt, wie neu gelernte Bewegungen in älteren Levels genutzt werden können, sind die Hinweise in *Banjo-Tooie* subtil, aber niemals verwirrend. Jede Verknüpfung zwischen den Welten ist logisch nachvollziehbar und sobald man eine neue Fähigkeit erhalten hat, ist einem meistens klar, welche bis dato unpassierbaren Hindernisse nun kein Problem mehr darstellen. Und die Welten! Es ist unglaublich, wie viel Abwechslungsreichtum die Entwickler hier eingebaut haben. Keines der Levels ist den anderen auch nur annähernd ähnlich. Hier geben sich unter anderem Maya-Tempel, eine riesige Fabrik, eine in eine Eis- und eine Lava-Hälfte geteilte Welt, ein riesiger Unterwasser-Komplex, ein prähistorisches Areal und ein Berggipfel hoch, hoch über den Wolken die Klinke in die Hand. Auch die Herangehensweisen müssen angepasst werden: Der Maya-Tempel etwa ist in den meisten Abschnitten sehr offen angelegt und erlebt viel Bewegungsspielraum. Die Fabrik namens Grunty GmbH hingegen ist ein enger, schmutziger Ort voller ineinander verwobener Gänge, in denen man Wege lernen und sich zurechtfinden muss. Das Unterwasserareal wiederum erfordert, dass man – Überraschung! – fast ausschließlich tauchend unterwegs ist.

Die Welt ist wieder einmal von ebenso kreativ gestalteten wie durchgeknallten Figuren bewohnt. Neben bekannten Gesichtern aus dem ersten Teil trifft man dabei auch auf jede Menge neue, uns wohl oder böse gesinnte Knallköpfe.



Nun, da Mumbo Jumbo seinen Posten als Verwandlungskünstler abgegeben hat, tritt die neue Figur Humba Wumba in dessen Fußstapfen. Sobald wir ein in jedem Level verstecktes Tierchen namens Glowbo gefunden und bei ihr vorbeigebracht haben, verwandelt sie uns jederzeit in eine je nach Welt unterschiedliche Form wie diesen Dino.

Verwandlungskünstler

Keine dermaßen große Veränderung im Vergleich zum ersten Teil, aber ebenfalls überarbeitet und besser als je zuvor: die Verwandlungen, welche uns diesmal in ausnahmslos jedem Level eine alternative Form annehmen lassen. Nur die wenigsten davon sind recycelt – die Waschmaschine und die Biene kennen wir bereits aus dem Vorgänger – und alle kommen mit mehr Fähigkeiten daher, als es in *Banjo-Kazooie* jemals der Fall war. Neben der Fähigkeit, völlig frei durch die Lüfte zu fliegen, kann die Biene nun etwa auch gefährliche Stachel-Geschosse abfeuern. Besonders cool: Im prähistorischen Level erwarten uns mit einem kleinen und einem großen Dino gleich zwei Verwandlungen, die uns die Welt auf völlig unterschiedliche Art und Weise erleben lassen. Und die Verwandlungen sind nicht die einzigen anderen Figuren, die wir in *Banjo-Tooie* steuern dürfen: Das Metamorphose-Zepter gibt Mumbo Jumbo diesmal an die neue Figur Humba Wumba ab und nimmt stattdessen eine neue Rolle ein – eine als spielbare Figur nämlich. Sobald wir ihn in seinem Haus gefunden und ihm einen bestimmten Sammelgegenstand überreicht haben, können wir mit Mumbo den jeweiligen Level erforschen und an bestimmten Punkten mächtige Magie wirken. Im allerersten Level erwecken wir auf diese Weise zum Beispiel eine riesige goldene Statue zum Leben, mithilfe derer wir bis dato unpassierbare Steintore kurzerhand kaputtschlagen können – und die wir ebenfalls frei steuern können!

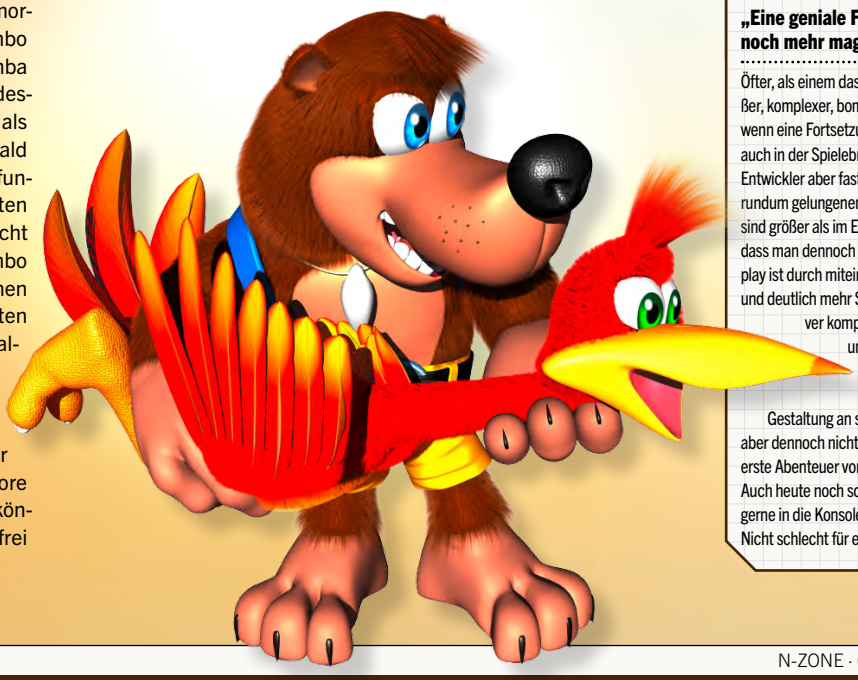
Ein Hüpfspiel-Meilenstein

Man könnte noch unzählige Seiten alleine mit den Dingen füllen, durch welche sich *Banjo-Tooie* von seinem Vorgänger absetzt. Man könnte ebenso viele Seiten füllen, um alle Spielelemente vollumfassend zu erklären. Das ist aber gar nicht notwendig, denn es braucht keine Auflistung all der Dinge, die in *Banjo-Tooie* drinstecken, um festzustellen: Hierbei handelt es sich um ein wirklich herausragendes 3D-Jump & Run, welches zeigt, was für brillante Köpfe am Zenit des kreativen Schaffens des Entwicklerstudios Rare dort am Ruder saßen. Auch 17 Jahre nach dem Release hat das Hüpf-Abenteuer kaum etwas seines Charmes und seines puren Spielspaßes eingebüßt.

Lukas Schmid

Was sich schon im ersten Spiel viele Fans wünschten, wurde in *Banjo-Tooie* Realität: An bestimmten Plattformen kann man das Heldenduo trennen und separat losziehen.

Da Bottles mit einem akuten Fall von Ableben zu kämpfen hat, übernimmt sein Bruder Jamjars dessen Funktion.



MEINUNG
Lukas Schmid

„Eine geniale Fortsetzung, die ich sogar noch mehr mag als den Vorgänger!“

Öfter, als einem das lieb sein kann, geht die Formel „größer, komplexer, bombastischer“ ganz gehörig in die Hose, wenn eine Fortsetzung ansteht – sowohl in der Film- als auch in der Spielebranche. Bei *Banjo-Tooie* haben die Entwickler aber fast alles richtig gemacht und einen rundum gelungenen zweiten Teil abgeliefert: Die Welten sind größer als im Erstling, aber so sinnvoll gestaltet, dass man dennoch nie die Übersicht verliert. Das Gameplay ist durch miteinander zusammenhängende Levels und deutlich mehr Spielelemente und Bewegungsmanöver komplexer, die neuen Ideen aber so rund umgesetzt, dass man sich trotzdem sehr schnell zurechtfindet. Und die Präsentation beziehungsweise die Gestaltung an sich ist bombastischer als zuvor, hat aber dennoch nichts von dem Charme verloren, der das erste Abenteuer von Bär und Vogel so einzigartig machte. Auch heute noch schiebe ich das N64-Modul ab und an gerne in die Konsole und lasse mich erneut verzaubern. Nicht schlecht für ein fast 17 Jahre altes Hüpfspiel!

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 09/2002

Die N-ZONE 09/2002 wurde vom damaligen Redaktionsdirektor Hans Ippisch schon im Editorial vollmundig als „die bislang interessanteste Ausgabe des Jahres" bezeichnet. Dazu gab es auch allen Grund, denn mit dem Weltraum-Action-Adventure *Star Fox Adventures* (Wertungseinschätzung: super) und dem damals noch schlicht *The Legend of Zelda* bezeichneten *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (ebenfalls Wertungseinschätzung: super) befanden sich gleich zwei gewaltige Gamecube-Kracher in der Vorschau der September-Ausgabe. Die Vorschau-Rubrik lief damals übrigens noch unter dem Namen „Angespielt". Deutlich mehr als nur angespielt hat die Redaktion seinerzeit außerdem zwei weitere Gamecube-Hits: Erstens *Resident Evil*, das eine Gesamtwertung von sehr guten 88 einfahren konnte. Eine neunseitige Komplettlösung half den Lesern zudem beim Meistern des Survival-Horror-Titels. Und zweitens hatten wir *Super Mario Sunshine* im Import-Test aus Japan. Das Mario-Hüpfspiel wurde von Fabian Sluga mit einer traumhaften 91er-Wertung ausgezeichnet und überzeugte nach langem Warten in ganzer Hinsicht. Doch auch auf dem Game Boy Advance konnten Titel wie *Castlevania: Harmony of Dissonance* (Wertung: 89), *Boulder Dash EX* (Wertung: 83) und *Eggo Mania* (Wertung: 80) im Test überzeugen. Der erste Herbst mit dem Gamecube war für Nintendo-Fans also vollgepackt mit regelrechten Hits.

AUSGABE 09/2007

Die September-Ausgabe vor zehn Jahren stand (ungewöhnlich spät) ganz im Zeichen der E3. Damals fand die Messe nämlich etwas später statt als sonst. Aus diesem Grund berichtete die Redaktion auf vollgepackten 30 Seiten über die große Videospielemesse – und allen voran über die zahlreichen Nintendo-Titel, die dort gezeigt wurden. Dazu gehörten solche potenziellen Wii-Hochkaräter wie *Mario Kart Wii*, *Metroid Prime 3 Corruption*, *Super Mario Galaxy* und *Super Smash Bros. Brawl*. Deutlich weniger im Rampenlicht stand der DS. Für den Handheld mit dem doppelten Bildschirm wurden aber immerhin ordentliche Titel wie *Mario Party DS*, *Sonic Rush Adventures 2* und *Call of Duty 4* präsentiert. In der Test-Sektion zeigte sich hingegen deutlich, was während der Wii-Ära sehr oft der Fall war: zwar zahlreiche Titel, aber die meisten davon für Casual Gamer. Titel wie *Big Brain Academy* für Wii (Multiplayer-Wertung: 85) schnitten dabei durchaus richtig gut ab, solche Ausfälle wie *Legend of the Dragon* (Multiplayer-Wertung: 52) gehörten aber ebenfalls dazu. Sehr ähnlich sah es anno dazumal auch auf dem DS aus. Im Import-Test konnte vor zehn Jahren aber immerhin *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* überzeugen, das eine Singleplayer-Wertung von 88 einfuhr. Im Multiplayer konnte das Handheld-*Zelda* allerdings keine Hit-Auszeichnung absahnen (Wertung: 74).

AUSGABE 09/2012

Was lange währt, wird endlich eine … 78? Mit dieser Wertung urteilten wir in der letzten Ausgabe nämlich über *Dr. Kawashimas diabolisches Gehinrjogging*. Was das mit dem Heft vor fünf Jahren zu tun hat? Nun, damals berichtete die Redaktion im Vorschau-Bereich erstmals über den Titel. Bis zum Release hierzulande hat es also stolze fünf Jahre gedauert, während das Gedächtnisspiel in Japan bereits 2013 erschienen ist! Für die seinerzeit kommende Wii U stellte das N-ZONE-Team damals zudem *Lego City: Undercover*, *Pikmin 3* und *Rabbids Land* vor. Alle drei Titel schätzten wir in der Wertungstendenz mit 8 von 10 Punkten ein. Im Test glänzten neben vielen mittelmäßigen Spielen *New Super Mario Bros. 2* für den 3DS mit einer 91-Wertung im Einzelspieler und *Pokémon Conquest* im Import-Test mit einer 90 für den Einzelspieler sowie einer 85 für den Mehrspieler. Mit dem Wii-Einkaufsführer für Sparfüchse gab die Redaktion den N-ZONE-Lesern Tipps zu tollen Spielen für unter zehn beziehungsweise unter 20 Euro an die Hand; zusammen mit unzähligen 3DS-Besitzern organisierte die N-ZONE außerdem das größte 3DS-Streetpass-Treffen in ganz Deutschland mit insgesamt zehn teilnehmenden Großstädten. Abgerundet wurde das volle Nintendo-Paket mit zahlreichen Retro-Artikeln, der N-ZONE-Superliga und natürlich den Community-Beiträgen der Leser.

Splatoon 2

ALLE FUNDORTE VON ANCHOVIUM

Während wir in der letzten Ausgabe die Fundorte der Schriftrollen aufgezeigt haben, sind dieses Mal die Anchoviums dran. Habt ihr davon jeweils zwei bis drei gesammelt, könnt ihr eure Waffen bzw. den Tank des Einzelspieler-Modus verbessern. Wir zeigen euch dabei neben den Levels auch die Fundorte in den Hub-Welten. Von den fünf Bossgegnern erhaltet ihr außerdem auch jeweils eines. **Bernhard Schmid**

ZONE 01
TENTAKEL-VORPOSTEN

Dreht euch vor dem Kessel zu Level 02 um. Färbt die Erhöhung ein und springt von dort aus auf das rote Gitter. Die Wand führt euch – sobald sie eingefärbt wurde – zur orangenen Kiste mitsamt silberner Sardine.

01 Die Oktarianer können's nicht lassen!

Schaltet den gepanzerten Gegner vor euch mit Hilfe einer Bombe aus, färbt die Wand dahinter mit eurer Tinte und schwimmt zunächst am Sprungfeld vorbei. In der Kiste oben auf der Plattform ist das Anchovium versteckt.

02 Willkommen in Oktopia!

Vor dem Sprungfeld zum vierten Checkpoint schwimmt ihr in Tintenfischform die Wand hinauf. Auf der Plattform stehen drei Kisten, wovon sich in einer die leuchtende Sardine zum Aufrüsten von Waffen versteckt.

03 Oktokopter im Abendrot

Seid ihr an den vier feindlich gefärbten Rollen vorbei und habt den dritten Checkpoint erreicht, müsst ihr nur den eingezeichneten Weg einfärben, als Tintenfisch Anlauf nehmen und zur gut sichtbaren Erhöhung mit der orangenen Kiste springen.

ZONE 02
SAUGNAPF-AUSGUCK

Platziert euch beim Kessel zum Bossgegner, lauft einfach den Weg links am weißen Block vorbei und biegt nach rechts ab. Dort seht ihr mehrere Holzkisten, wovon in einer das Anchovium versteckt ist.

04 Oktospeier-Feier

Bevor ihr euch, nachdem ihr die bürstigen Gegner ausgeschaltet habt, per Sprungfeld zur nächsten Ebene begebt, solltet ihr einen Blick dahinter werfen. Dort findet ihr eine Stufe weiter unten zwei Kisten, wovon eine das Anchovium enthält.

05 Surfen im Oktopark

Nach Checkpoint 6 seht ihr zwei Schienen. Benutzt die linke davon und zerstört beim Surfen die Kiste vor euch. Habt ihr das entstandene Loch in der Wand passiert, könnt ihr auf die nun erscheinende dritte Schiene ganz links springen und die Kiste öffnen.

06 Invasion der Oktozepps

Beim ersten Speicherpunkt kommt ihr irgendwann zu Plattformen, die sich nach Betätigen der Propeller in entgegengesetzte Richtungen bewegen. Geht vorsichtig zur Öffnung, aus der die tentakeligen Zeppeline erscheinen, und holt euch das Anchovium.

07 Mega-Putz in der Seitengasse

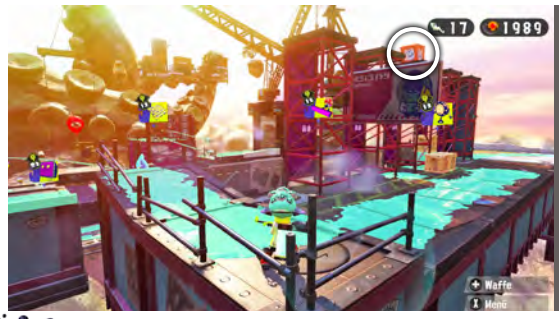
Beim vierten Checkpoint landet ihr vor einem Glaskasten mitsamt der zu findenden Kiste. Geht erst rechts davon vorbei und klettert den Turm hoch. Dort findet ihr sowohl den Schlüssel zum Weiterkommen als auch eine Schiene, die euch zum Anchovium surfen lässt.

08 Schmonzette voller Schnalz

Benutzt das horizontale Schnalzband und springt von der erreichten Plattform hinten herunter. In der orangenen Kiste ist die metallene Sardine verstaut. Danach kommt ihr durch erneutes Ausrollen der Bänder zurück zum eigentlichen Weg.

09 Oktoling-Hinterhalt im Korallenviertel

Kämpft euch durch die Oktolinge zur gegnerischen Basis. Kurz davor findet ihr rechts ein pink gefärbtes Fahrrad. An der Stelle dahinter ploppt nach fleißigen Einfärben des Areals eine Kiste mit dem Anchovium auf.



ZONE 03
SCHNABEL-DEPOT

Dreht euch vom Sprungfeld zum Saugnapf-Ausguck nach rechts. Begebt euch auf die sichtbare Plattform mit den Gerüsten. Am hintersten Gestell könnt ihr an einer Metallwand hochschwimmen und weiter zur Kiste hüpfen.

10 Vorbei an der Oktopatrouille

Beim letzten Checkpoint wird das Sprungfeld zum Elektrowels von einer weiteren großen Okto-Patrouille bewacht. Begebt euch möglichst schnell über die zahlreichen einfärbbaren Schwämme und zerstört die Kisten ganz hinten.

11 Jäger und Gejagte

Ignoriert zunächst die Skater und folgt der Schräge ganz hinten. In der kleinen orangenen Kiste erhaltet ihr eine Spezialwaffe, mit der ihr all die flinken Gegner auf einen Streich erledigen könnt. Sie lassen jeweils einen Schlüssel für das Anchovium und das Sprungfeld fallen.

12 Die Hüpfburg der Oktarianer

Wartet nach Erreichen von Checkpoint 2, bis die Tintendusche sich von euch wegbewegt, springt auf die Plattform und färbt die Holzwand rechts in eurer Farbe. Schwimmt darin hoch und zerstört die Kisten für das begehrte metallene Objekt.

13 Drehschalter und tanzende Flächen

Bei Speicherpunkt Nummer 1 kommt ihr zu vier hölzernen Blöcken, die sich mit einer Drehscheibe ausfahren lassen. Nehmt euch am besten ein paar Versuche, um die nötigen Stellen einzufärben und die Kiste dann entspannt über die Holzblöcke erreichen zu können.

14 Parkhaus-Parkour

Beim letzten Checkpoint greifen euch ein paar Oktolinge an. Habt ihr sie besiegt, könnt ihr euch sowohl den Schlüssel zum Abschließen des Levels als auch das Anchovium auf der rechten Seite hinter dem unfreiwillig frisch lackierten Auto holen.

15 Oktoling-Hinterhalt auf der Buckelwal-Piste

Dreht euch vor der gegnerischen Basis nach rechts und ihr seht neben einem feindlichen Sepitox-Nebel eine verpackte Kiste, in der das Anchovium steckt. Ganz in der Nähe ist übrigens auch die Schriftrolle in einen Container geschlossen.

ZONE 04
GLIBBER-GARNISON

Das Anchovium findet ihr in einer Kiste unterhalb des Kessels zu Level 16. Ihr könnt sie über die Schnalzbänder und gezielte Sprünge in Tintenfischform erreichen. Wird mal wieder Zeit, die Waffen zu verbessern!

16 Intermezzo auf der Bowlingbahn

Wenn ihr beim zweiten Checkpoint zu den Bowlingbahnen kommt, die zusätzlich von einem Scharfschützen bewacht werden, könnt ihr euch nach Überqueren umdrehen, um das Anchovium zu sehen. Lasst euch als Tintenfisch durch das Gitter fallen und holt es euch.

17 In der Festung der Oktokommandanten

Wartet an dieser Stelle beim zweiten Checkpoint, bis der rotierende Block vor euch vertikal ausgerichtet ist und springt dann von dort aus zur Wand links von der Zielplattform. Oben werdet ihr eine Kiste vorfinden – das Spiel kennt ihr ja bereits.

18 Turmhoch überlegen

Sobald ihr nach dem letzten Checkpoint auf die Plattform unter euch springt, erscheinen Gegner. Versucht, auf dem mittigen, großen Schwamm zu bleiben und färbt ihn regelmäßig ein. Die Plattform bewegt sich und wenn ihr zum richtigen Zeitpunkt auf dem Schwamm steht, erhaltet ihr das Anchovium.

19 Das Experimentorium

Am Anfang des Levels könnt ihr euch zwischen drei Sprungfeldern entscheiden. Im linken davon findet ihr direkt am Anfang das Anchovium. Färbt die zwei Schalter am Quader vor euch ein und ihr könnt darauf hin zur nun sichtbaren Kiste springen.

20 Auf und Ab im Propellerland

Bewegt euch zum Farbhydranten und dreht euch um. Werft eine Bombe (bei beliebiger Waffe) oder benutzt den Schirm des Helden-Pluviators in Richtung des Propellers. Seid ihr am richtigen Punkt angelangt, lasst ihr eine Fontäne entstehen und ihr werdet nach oben zum Anchovium getragen.

21 Oktoling-Hinterhalt an den Muränentürmen

Mal wieder was Leichteres: Auf der hintersten Seite der Karte auf der höchsten Stelle begegnet ihr zwei Oktolingen. Besiegt ihr sie, könnt ihr die Plattform in Ruhe einfärben. Von dieser Position aus befindet sich hinten links eine unsichtbare Truhe mitsamt Anchovium.

ZONE 05
CEPHALOPOD-HQ

Springt auf eine der grün leuchtenden, rotierenden Plattformen. Nach kurzer Zeit solltet ihr zu dieser einsamen Plattform mit Checkpoint kommen. Darunter ist ein unsichtbarer Weg mit dem Anchovium in einer der Kisten.

22 Pfade ins Ungewisse

Bei Checkpoint 7 gelangt ihr zu einem großen hölzernen Block inmitten einer Plattform. Darauf befindet gut sichtbar ein Container mit dem Anchovium. Den Schlüssel dazu erhaltet ihr vom Skater in der Grube um den Block.

23 Reise durch die Oktogalaxie

Diese Schienenkonstellation findet ihr nach Checkpoint 7. Springt an der gezeigten Stelle zuerst auf eine der Schienen links oder rechts und dann zurück auf die mittlere, die nach oben zum Anchovium führt. Vergesst nicht, im richtigen Moment abzuspringen!

24 Kreuz und quer über dem Meer

Der erste Speicherpunkt lässt euch vor einer sich bewegenden Wand stehen. Färbt sie ein und springt im richtigen Moment als Tintenfisch darauf. Seid ihr am Zielpunkt angekommen, solltet ihr erst einmal die dortigen Gegner ausschalten und euch dann umdrehen: Überraschung!

25 Verschiebung gen Wahnsinn

Dreht euch nach Erreichen des sechsten Speicherpunkts um und schaut nach unten. Vor den auf und ab fahrenden Platten seht ihr rechts das Anchovium. Holt es euch und begebt euch dann auf das Sprungfeld links von euch, um wieder zurückzukommen.

26 Unruhige Kugel am Strand

Einer der schwersten Levels belohnt euch wenigstens mit einem leicht zu findenden Anchovium. Nach dem ersten Checkpoint springt ihr einfach durch das Gitter und zerstört die Kisten. Gebt auf den patrouillierenden Tentakelträger Acht!

27 Oktoling-Hinterhalt in der Molluskelbude

Auf der hinteren linken Seite der Karte findet ihr diese kleine, orangene Kiste. Benutzt das Schnalzband darunter, schwimmt es hoch und springt auf die Plattform. Was in der Kiste auf euch wartet, solltet ihr euch mittlerweile denken können.

TIPPS ZU SALMON RUN

Der neue Koop-Modus in *Splatoon 2* hat sich als irre suchterregend herausgestellt. Doch er hat es auf höheren Stufen echt in sich. Mit unseren Tipps bezwingt ihr die fiesen Salmoniden selbst auf der höchsten Schwierigkeitsstufe im Handumdrehen!

Viktor Eippert

Haltet eure Teamkollegen immer auf dem Laufenden. Hier informieren wir unsere Kumpel über den Goldie.

KOMMUNIKATION IST DAS A UND O

Damit ihr und eure Kollegen möglichst ideal zusammenarbeiten könnt, müssen alle Teammitglieder stets im Bilde sein, wo die Action gerade abgeht. Wenn ihr mit Freunden spielt, nutzt ihr dazu im Idealfall einen Voice-Chat (sei es der offizielle oder eine andere Lösung…). Doch auch ohne Voice-Chat oder mit zufälligen Mitspielern könnt ihr die wichtigsten Dinge problemlos mit den Sprachkommandos auf dem Steuerkreuz kommunizieren. Mit einem kurzen „Zu mir!" sagt ihr euren Mitspielern, dass bei euch ein Boss ist, dass bei euch Goldeier zu holen sind oder dass das Mutterschiff zum Korb fliegt und ihr euch dort sammeln solltet. Wenn ihr erledigt werdet, solltet ihr zudem immer kurz auf „Hilfe" drücken, damit eure Kollegen wissen, wo ihr als Rettungsreifen rumschwimmt. Eine gute Kommunikation ist speziell bei Nebel und beim Goldie-Versteckspiel absolut unerlässlich.

AGIERT IMMER IM SINNE EURES TEAMS

Um solche Spitzenergebnisse zu erzielen, müsst ihr perfekt zusammenarbeiten.

Auch wenn jeder Spieler am Ende eine Einzelbilanz erhält, wird jedes Teammitglied in Salmon Run zu gleichen Teilen belohnt. Daher solltet ihr nicht auf Teufel komm raus die meisten Goldeier sammeln oder unbedingt die meisten Gegner erledigen, sondern stets darüber nachdenken, wie ihr eurem Team gerade am besten unter die Arme greift. Manchmal ist es zum Beispiel viel wichtiger den Boden einzufärben, um die Mobilität eures Teams zu gewährleisten, als die Gegner aufs Korn zu nehmen. Außerdem solltet ihr so oft wie irgend möglich gemeinsam gegen einen Boss vorgehen, um diesen schnellstmöglich aus dem Verkehr zu ziehen. Je länger ein Boss lebt, desto mehr Schaden kann er anrichten und desto wahrscheinlicher werdet ihr von einer Übermacht überrannt. Denn sobald die Zahl der Anführer-Salmoniden erst eine kritische Masse erreicht hat, kommt ihr einfach nicht mehr gegen sie an – speziell bei Flut. Je besser euer Team miteinander arbeitet, desto wahrscheinlicher überlebt ihr die Wellen und desto mehr Punkte winken am Ende für alle!

Mit Schnellfeuerwaffen habt ihr zwar nur kurze Reichweite, könnt dafür aber große Gegnermassen super schnell erledigen.

HANDELT EURER WAFFE ENTSPRECHEND

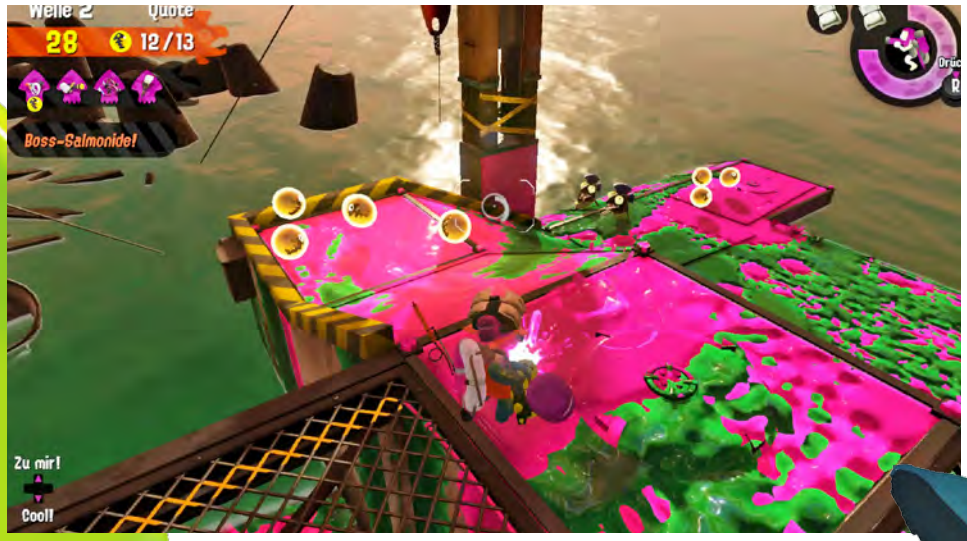
Spielt ihr Salmon Run lokal, könnt ihr euch die Waffen auf Wunsch selbst aussuchen, im Online-Modus hingegen bekommt ihr diese jede Runde vom Spiel vorgesetzt. So schwer es euch zunächst auch fallen mag, ist es enorm wichtig, dass ihr euch entsprechend eurer Waffe verhaltet. Es bringt einfach nichts, mit einem Konzentrator an vorderster Front zu kämpfen oder euch mit einer langsam feuernden Waffe auf das Einfärben der Umgebung zu konzentrieren. Agiert stattdessen entsprechend den Stärken eurer Bewaffnung. Sucht euch mit Scharfschützengewehren erhöhte Positionen und nehmt gezielt Bosse ins Visier, bei denen es eure Kollegen schwerer haben. Bämms könnt ihr als Sniper zum Beispiel mit einem einzigen Treffer ausschalten. Zudem sind gute Scharfschützen beim Ausknipsen der Mutterschiff-Kuriere Gold wert. Spieler mit Schnellfeuerwaffen, Eimern und Rollern sind dagegen perfekt ausgestattet, um Standardgegner schnell zu erledigen und Schwimmwege für das Team anzulegen. Das gleiche gilt auch für eure Spezialwaffen, die ihr ebenfalls zufällig zu Beginn des Matches erhaltet und zwei Mal zünden könnt. Jedes der Specials kann in bestimmten Situationen eine gigantische Hilfe sein. Mit einem gut gezielten Hochdruckverunreiniger zerlegt ihr zum Beispiel Staplas, Pfannditen, Killgrills und große Gegnermassen in Windeseile oder haltet das Mutterschiff schon auf Entfernung vom Eierdiebstahl ab. Ein gut platzierter Tintenschock schafft euch derweil mehrere Bosse auf einen Schlag vom Hals, während ihr euch mit dem Tintendüser in brenzligen Situationen etwas Luft verschafft und gut gegen Widersacher hinter der vordersten Front vorgehen könnt.

WÄGT DIE SITUATION AB UND SETZT PRIORITÄTEN

Ihr solltet unbedingt immer mal wieder die Anzeigen im Auge behalten. Wie viele Eier fehlen noch? Wie viel Zeit bleibt euch? Braucht einer eurer Kollegen eine Wiederbelebung? Trägt er womöglich sogar ein Ei mit sich und sollte daher bevorzugt Hilfe erhalten? All diese Faktoren können unter Umständen über Sieg oder Niederlage entscheiden. Es bringt eurem Team herzlich wenig, wenn ihr einen Boss nach dem anderen ausradiert, sich aber niemand um den Abtransport der Eier kümmert. Diesen Fehler haben wir insbesondere bei Nachtwellen mit Geschütztürmen beobachtet, wo sich die meisten Spieler in die Türme setzen und die Goldeier nach dem Abschuss der Bosse einfach versauern lassen. Teilt euch in solchen Fällen lieber halbe-halbe auf. Wenn ihr eure Quote bereits erfüllt habt und von einer großen Übermacht attackiert werdet, ist ein Rückzug und ein anschließendes Aussitzen der letzten Sekunden manchmal die beste Strategie. Klar, mehr Eier bedeuten mehr Punkte, doch wenn es euer ganzes Team erwischt, war's das nun mal. Das gilt vor allem, wenn ihr der letzte lebende Spieler seid und das Beleben eurer Teamkollegen sehr riskant wäre. Ebenso wichtig ist die Entscheidung, wann man einen lästigen Boss einfach ignoriert und wann nicht. Staplas oder Rakzaks können euch vor allem in großen Zahlen richtig zusetzen. Doch oft ist der Weg zu ihnen weit und von Gegnern übersät, was eure Chancen stark senkt – speziell bei einem Alleingang. In solchen Fällen bleibt ihr besser bei eurem Team und kümmert euch um die Gegner in Korbnähe.

Diese drei Staplas zu ignorieren, würde für viel Ärger sorgen. Zum Glück werden sie nicht von anderen Salmoniden bewacht, das ermöglicht uns ein schnelles Einschreiten.

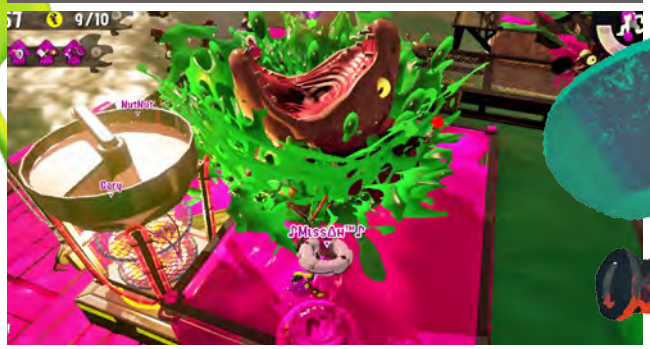
BEWACHT GROSSE ANSAMMLUNGEN VON EIERN FÜR EUER TEAM



Wenn ihr die Goldeier nicht beschützt, holen sich die Salmoniden diese wieder zurück.

Wenn sich die Salmoniden ein oder zwei der begehrten Eier schnappen und diese zurück ins Meer bringen, ist das zwar ärgerlich aber im Eifer des Gefechts nicht weiter wild. Unbedingt vermeiden solltet ihr aber, dass große Mengen an Eiern verloren gehen, immerhin müsst ihr eure Quote erreichen und die Goldkugeln erst mühsam von Bossen erkämpfen. Daher lohnt es sich oft, wenn eines der Teammitglieder nicht mit einem Ei zurück zum Korb schwimmt und stattdessen die Stellung hält, um die restlichen Eier zu beschützen, bis die anderen Sammler für eine zweite Fuhre zurückkehren.

LOCKT BOSSE ZUM KORB



Grablaxe lassen sich super zum Korb locken und direkt davor erledigen.

Nicht nur die Salmoniden selbst können eure Quote gefährden, auch lange Wege zurück zum Korb sind gar nicht gut für eine hohe Eier-Ausbeute. Um diese zu reduzieren, solltet ihr die Bosse möglichst nah an den Korb locken. Besonders gut funktioniert das mit Grablaxen, Pfannditen, Goldies, Killgrills und Staalen. Fernkämpfer wie Rakzaks und Staplas hingegen bleiben stets bewusst auf Abstand, diese solltet ihr daher möglichst schnell an Ort und Stelle ausschalten.

MACHT EUCH AUF DEM WEG ZUM KORB NÜTZLICH

Da es in Salmon Run vor allem darum geht, die Goldeier zu sammeln und abzuliefern, ist die Versuchung groß, nach dem Einsammeln sofort zum Korb zu düsen und alles andere links liegen zu lassen. Doch nicht immer ist das die beste Strategie. So solltet ihr einen einzelnen Kollegen zum Beispiel nie im Stich lassen, wenn dieser gerade ohne Hilfe anderer Teamkollegen mit einem Boss kämpft. Außerdem solltet ihr auf dem Rückweg stets die Augen offen halten. Wenn ihr während eures Rückwegs etwa auf Gegner oder grüne Farbklecke stoßt, dann schwimmt nicht einfach dran vorbei, sondern kümmert euch kurz darum. Das kostet euch meist nur wenige Augenblicke, erleichtert euren Teamkollegen aber im Anschluss das Leben. Insbesondere das Einfärben rund um den Korb ist wahnsinnig wichtig. Bleibt ihr oder ein Kollege in der grünen Salmoniden-Farbe hängen, kann das schnell zum Tod führen.

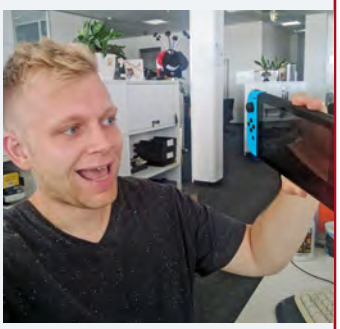
Ihr solltet die Umgebung am Korb stets mit eurer Farbe versehen.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

von Johannes Gehrling

ENDLICH: MEINE EIGENE SWITCH!



Nachdem ich seit dem Release der Konsole Anfang März ausschließlich auf Redaktions-Geräten gespielt habe (beruflich wie privat) habe ich endlich eine eigene Switch gekauft.

Warum ich bisher keine eigene Switch hatte? Nun, das Geld war einfach nicht da, weil eben ständig etwas anderes dazwischenkam. Ihr kennt das ja: Mal muss ein neuer Laptop her, dann wieder braucht es neue Schuhe oder irgendetwas für die Wohnung. Nun stand vor kurzem mein 26. (!) Geburtstag an und bevor wieder etwas anderes dazwischenkommen konnte, habe ich das Geld direkt in die Hand genommen und zum lokalen Videospiele-Händler meines Vertrauens getragen. Warum überhaupt eine eigene Switch als N-ZONE-Redakteur, wo doch ausreichend Redaktions-Konsolen im Büro liegen? Nun, mal abgesehen davon, dass ich die Konsole einfach toll finde und unbedingt für alle Zeiten selbst besitzen will, hat mich ein weiterer Grund dazu bewogen: Die Spielstände. Bekanntlich sind die ja aktuell Konsolen-gebunden, beim Wechsel auf ein anderes Gerät ist alles weg. Eine Cloud-Speicher-Funktion könnte in Zukunft zwar kommen, momentan steht das Ganze aber noch in den Sternen. Und wie nervig das bei zeitintensiven Titeln wie *Zelda: BOTW* oder einem mühsam erarbeitetem Online-Rang in *Mario Kart 8 Deluxe* ist, muss ich euch ja sicher nicht näher erläutern. Durch den Wechsel auf die eigene Switch musste ich das jetzt erst schmerzvoll erleben. Tatsächlich war das auch ein Grund, warum ich *Zelda* bisher noch nicht komplett durchgespielt habe. Ich wusste, irgendwann muss ich ohnehin neu anfangen und all die Mühe war dann umsonst. Wie sieht es bei euch aus: Nervt euch das Thema auch so sehr? Sollten übertragbare Spielstände 2017 nicht Standard sein? Wieso sträubt sich Nintendo wohl so gegen dieses praktische und von Fans zu großen Teilen heißersehnte Feature? Schreibt mir gerne! **Euer Johannes**

N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

AUCH DIESEN MONAT GING ES IN DER N-ZONE-REDAKTION WIEDER DRUNTER UND DRÜBER!

WOCHE 1

Direkt in der Woche nach der Abgabe ging es für Volo Johannes auf die lange Reise nach Paris. Dort durfte er einige Stunden lang intensiv *Mario + Rabbids Kingdom Battle* zocken und sich mit den zahlreichen anderen Videospiele-Journalisten austauschen. Außerdem ist er an diesem Tag zum ersten Mal seit über 20 Jahren in ein Flugzeug gestiegen, was sich allen Bedenken zum Trotz aber schnell als große Freude herausstellte.

WOCHE 2

Nach der aufregenden und intensiven ersten N-ZONE-Woche der neuen Ausgabe und dem Besuch in Paris folgte für den Volo sodann gleich der wohlverdiente Urlaub. Dieser wurde sinnvoll genutzt, um lecker und ausgiebig zu frühstücken, den Geburtstag zu feiern und vom dadurch erhaltenen Geld endlich die eigene, private Switch zu kaufen. Zum Glück ist die Konsole mittlerweile besser verfügbar als in den Monaten zuvor!

WOCHE 3

Mittlerweile fast schon zum N-ZONE-Standard gehört die Jubiläums-Zeitreise, die in ihrer vierten Ausgabe mit diesem Heft zum Ende kommt. Hier seht ihr Lukas, wie er sich durch Berge alter N-ZONE-Ausgaben wühlt, um alles Spannende aus den Jahren 2012 bis heute zu sammeln.

WOCHE 4

Von der Idee über die Beschaffung des Materials, die Recherche, das Schreiben und die Planung des endgültigen Artikels bis hin zum Layout, sämtlichen Korrekturen und dem letztendlichen Druck ist es für jeden einzelnen N-ZONE-Beitrag ein verdammt weiter Weg. Hier seht ihr, wie der Aufbau eines Artikels zunächst gewöhnlich per Hand aufgezeichnet wird und schließlich fertig gestaltet vom Layout zurückkommt.

DIE N-ZONE-SUPERLIGA

Es ist wieder Einiges los in der N-ZONE-Superliga! In Kooperation mit Nintendo veranstalteten wir ein *Mario Kart 8 Deluxe*-Turnier. Der Gewinner dieses Turniers, Leo, tritt auf der diesjährigen Gamescom gegen sieben andere Fahrer im großen Finale an. Die Plätze 2 und 3 im Qualifikations-Turnier konnten sich Mio und Falcon sichern. Wir wünschen Leo viel Erfolg im großen Finale!

Zudem wird Anfang September ein großes *Splatoon 2*-Turnier stattfinden, immerhin eignet sich der Farb-Shooter perfekt für ein solches Ereignis. Wie gewohnt wird es für die Besten unter euch wieder tolle Sachpreise wie Spiele, Figuren und andere Goodies zu gewinnen geben. Um den exakten Termin rechtzeitig zu erfahren und euch auch direkt für's Turnier anzumelden, schaut einfach regelmäßig auf der Facebook-Seite der N-ZONE-Superliga vorbei.

Wir danken außerdem Nintendo für die freundliche Bereitstellung der Gewinner-Preise und wünschen allen Teilnehmern viel Spaß bei spannenden Turnieren!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

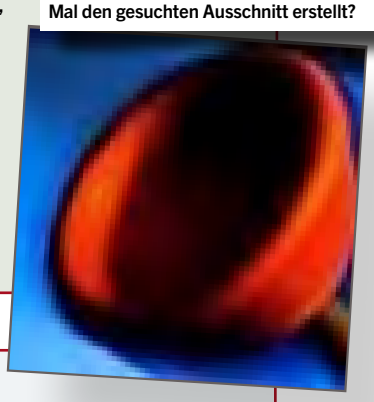
DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Okay, okay, wir haben verstanden: Das Cover-Raten der letzten Ausgabe war zu leicht für euch! Darauf habt ihr uns in euren Mails zahlreich hingewiesen. Scheinbar ist das Käfer-Auge viel zu markant, um unerkannt zu bleiben. Wir haben natürlich den allerersten Teil der *Pikmin*-Reihe für den altehrwürdigen Gamecube gesucht. Das knuffige Spiel erschien bereits 2001 in Nordamerika beziehungsweise 2002 hierzulande. **Carsten Schindler** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Carsten** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Werner Linzmeier, Marcel Sonnenwald, Stefan Stelzer, Markus und Nicole Schober, Patrick Kleine, David Wrase, Amir-Oliver Tabba, Kevin Komar, Alina Perrey, Alexander Gabler, Marcel Helfmeier, Finn Mika Schaar, Martin Genzmer, Dorien Hök, Daniel Schütz, Andreas Walluschnig, Moritz Münzer, Toni Schirrmeister, Rene Graßmair, Christine Weber, Marcus Pille, Pascal Engels Matias, Stephanie Sonntag, Patrick Rosenberger, Sebastian Fuss, Michael Hördt und Marco Maruschke.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **03. September 2017** an johannes.gehrling@computec.de!
Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden wieder wie gewohnt abgedruckt!

Aus welchem Cover haben wir dieses Mal den gesuchten Ausschnitt erstellt?



BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 08/2017 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• Den ersten kleinen Ausrutscher findet ihr gleich auf Seite 3 im Editorial. Beim Screenshot zum Rollenspiel *Miitopia* ist in der Bildunterschrift von einem „absrud-witzigen" Spiel die Rede, obwohl wir natürlich das Wort „absurd" meinten. Vielen Dank an Jojo für den Hinweis!

• Ein „n" haben wir auf Seite 9 bei Warios Sinnlos-Wissen (Fakt 1014) unterschlagen. Dort schreiben wir: „Aus den kleinen Nase der Klötzchen!". Richtig wäre natürlich „Nasen" gewesen. Der Dank für die Aufmerksamkeit geht an Johannes Albers.

• Der nächste Tatort: Die Team-Seite auf Seite 21. Lukas berichtet dort von seinem Trip, bei dem er laut seiner Aussage auch Halt in „Nordeney" gemacht hätte – eigentlich heißt die Osfriesische Insel allerdings Norderney mit einem „r". Danke Stefan!

• Im Test zu *Splatoon 2* bezeichnet Vik auf Seite 31 Shrimpsons Foodtruck aus der Oberwelt fälschlicherweise als „Schrimpsons Foodtruck". Ein „c" zu viel, Dank geht an Jojo!

• Next stop: Der Retro-Artikel zu *Super Mario Land 3: Wario Land* auf Seite 74. „Gegen des Bösewicht" statt „gegen den Bösewicht" schreibt hier Lukas. Besonders aufmerksam war hier unsere Leserin Katrin.

• Und noch einen Fehler hat Jojo entdeckt, nämlich auf Seite 81 bei den Fundorten der versteckten Schriftrollen in *Splatoon 2*. Dort nennt (mittlerweile Ex-)Praktikant Bernhard Level 22 fälschlich „Vorbei an der Oktopatrouille". Eigentlich heißt der Level „Pfade ins Ungewisse".

• Leser Henrik Wiegmann konnte einen kleinen Tippfehler auf Seite 87 im Bockmist-Kasten ausmachen. Dort schreiben wir: „Außer Tippfehler" statt „außer Tippfehlern". Ein Bockmist im Bockmist, eine Bockmist-Inception also! Dinge gibt's …

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Schaut ihn euch an, den Lukas. Sieht er nicht toll aus mit seiner Bockmist-Mütze?

LESERPOST

N-ZONE-LESER ENTWICKELT EIGENES SPIEL

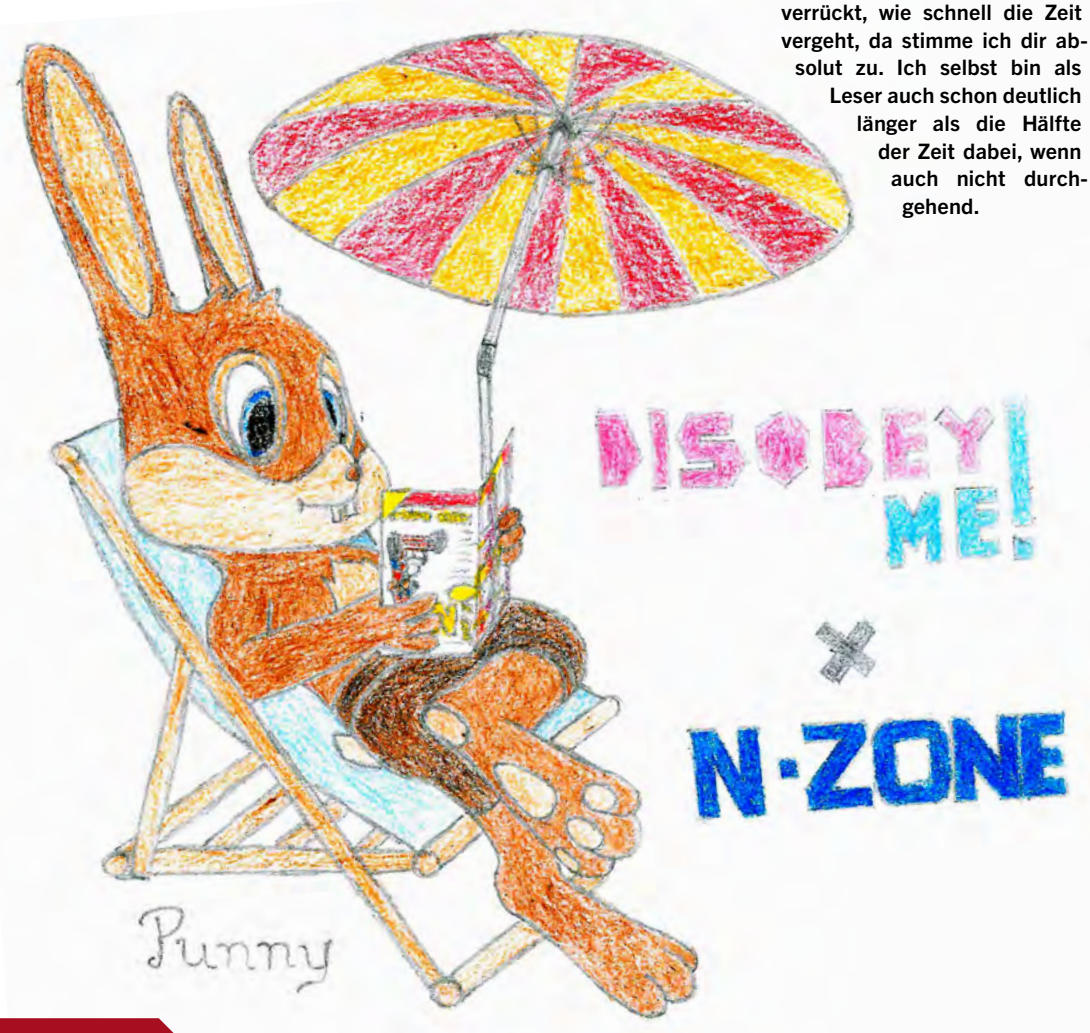
Jakob arbeitet an einem eigenen Spiel. Vielleicht kommt es irgendwann sogar auf die Switch?

Hi liebe N-ZONE-Redaktion!
Nachträglich noch alles Gute zum runden Geburtstag! Verrückt, wie schnell die Zeit vergeht. Mehr als die Hälfte der Zeit bin ich schon dabei – ich lese die N-ZONE seit mittlerweile elf Jahren. Vielleicht erinnert sich noch der eine oder andere an meine beiden Leserbriefe (unter dem Namen Lugmillord), die ausgedruckt länger waren als so manche Praktikantin. Ich will gar nicht mehr wissen, was ich da alles gebrabbelt habe … Es waren die Ausgaben 05/2010 und 11/2011.

Derzeit bin ich mit *Zelda* und *Yooka-Laylee* noch zeitlich ausgelastet, sehne mich aber schon sehr nach *Super Mario Odyssey*, wofür ich mir eine Switch gönnen werde. Was ist eure Prognose hinsichtlich der Lieferengpässe? Glaubt ihr, Ende Oktober ist es immer noch so schwer, eine Konsole zu erhaschen und sollte ich rechtzeitig vorbestellen?

Übrigens arbeite ich derzeit an einem eigenen Spiel namens *Disobey Me!*. Das beigelegte Bild (siehe unten) zeigt den Hauptcharakter Punny (der Fantasiefreund des Spielers), wie er in der N-ZONE schmökert. Erkennt ihr, welche Ausgabe das ist? Es wäre super hilfreich, wenn ihr es abdrucken könntet. Dankeschöööön! Wer weiß, falls das Spiel Erfolg hat, landet es vielleicht auch irgendwann auf einer Nintendo-Konsole? Auf disobeyme.com kann man eine Demo ausprobieren und sich bei umgekehrter Psychologie das Gehirn verknoten. Ganz liebe Grüße,

Jakob D.



Johannes: Grüß dich Jakob! Wir danken dir vielmals für deine Glückwünsche! Es ist wirklich verrückt, wie schnell die Zeit vergeht, da stimme ich dir absolut zu. Ich selbst bin als Leser auch schon deutlich länger als die Hälfte der Zeit dabei, wenn auch nicht durchgehend.

Bezüglich deiner Frage nach der Verfügbarkeit der Switch: Während ich diese Zeilen schreibe (Anfang August) ist die Konsole online problemlos erhältlich, ein Streifzug durch die Offline-Welt (Würzburg) offenbarte außerdem, dass auch die Läden in den Innenstädten wieder ein paar Konsolen im Angebot haben. Ich habe mir vor Kurzem auch privat eine Konsole zugelegt, diese konnte ich ohne Probleme kaufen. Tatsächlich war die Switch seit dem Release noch nie so lange am Stück online und offline verfügbar wie aktuell. Eventuell macht sich also langsam bemerkbar, dass Nintendo die Produktion erhöht hat. Wir hoffen natürlich für dich und auch alle anderen bisher Besitzlosen, dass das nun auch so bleibt. Wenn du auf Nummer sicher gehen möchtest und zur Veröffentlichung von *Super Mario Odyssey* ohnehin die Anschaffung planst, solltest du aber am besten schon jetzt zuschlagen. Wer weiß, wie sich die Verfügbarkeit in Zukunft weiterentwickelt.

Ich habe mir übrigens auch dein Spiel mal selbst angeschaut und war wirklich begeistert. Gar nicht so einfach, immer das Gegenteil zu tun – da kommen die grauen Zellen auf jeden Fall in Fahrt! Ich könnte mir das Spiel sehr gut als kleinen eShop-Titel vorstellen. Wer weiß, eines Tages vielleicht? Ich kann euch Lesern nur empfehlen, Jakobs Spiel selbst auszuprobieren. Das geht über die Website einfach und problemlos. Und die N-ZONE in Punnys Händen müsste ziemlich sicher die allererste Ausgabe mit *Mario Kart 64* als Cover-Thema sein. Oder? Außerdem hält er das Heft falsch herum. :-)

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

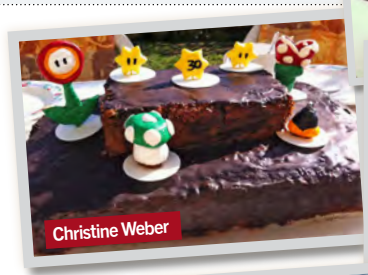
Herzlichen Glückwunsch, lieber Lukas, deine Mario Lisa hat gewonnen! Ich wünsche viel Spaß mit *Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit* für den 3DS und danke allen Teilnehmern herzlich für die Einsendungen. Kommen wir zum Motto des nächsten Wettbewerbes: „Auf der Gamescom"! Ihr könntet euren Besuch vor Ort als Comic umsetzen, Nintendo-Charaktere in Köln zeigen oder darstellen, wie die Gamescom im Pilzkönigreich aussähe – bei der Wahl des Mediums seid ihr frei. Zu gewinnen gibt es natürlich ebenfalls etwas, und zwar *Harvest Moon: Dorf des Himmelsbaumes* für euren Nintendo 3DS.

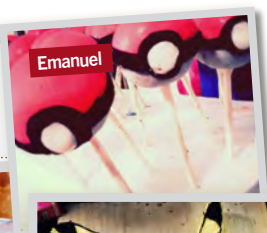
Einsendeschluss ist der **03. September 2017**. Schickt mir eure Beiträge an **katharina.reuss@computec.de** oder auf dem Postweg. Achtet beim Fotografieren auf genug Licht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt und schießt das Bild möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Danke für eure Teilnahme und viel Erfolg!

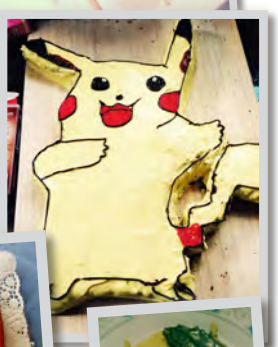
LUKAS WETTET, DASS ...

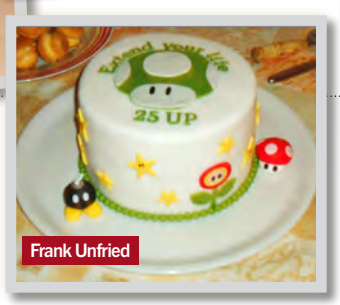
DARUM GEHT'S: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonst wie kreativ werden. Meistens, aber nicht immer, haben die Aufgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Wahnsinn, wie fleißig ihr diesmal an der Wette teilgenommen habt! Wir zeigen euch einige der tollen selbstgemachten Nintendo-Leckereien, von denen ihr uns Bilder geschickt habt! Den Gewinner haben wir angesichts der großen Menge an Zusendungen per Zufall ausgelost – er hört auf den Namen Alexander Strauss! Das Bild, welches Lukas als Wetteinsatz auf der Teamseite abdrucken musste, seht ihr ebenda!









DIE AKTUELLE WETTE
Es ist Urlaubszeit! Lukas wettet, dass sich kein Leser findet, der ihm ein Bild aus seiner Urlaubs-Destination schickt, wo dieser ein typisches Mario-Erkennungsmerkmal, also etwa seine Mütze oder den ikonischen Bart, trägt. Irrt Lukas sich, so verpflichtet er sich, dem Gewinner eine Frage seiner Wahl ehrlich zu beantworten – gerne auch eine peinliche Frage! Frage und Antwort werden dann im Heft abgedruckt!

Der Gewinner erhält zudem ein Überraschungsgeschenk. Einsendeschluss ist der 03. September 2017. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

LESERPOST

EIN SOMMER VOLL POKÉMON GO

Leser Hendrik nutzt die langen Sommerferien für die ausgiebige Pokéjagd: Eine Reaktion zur Kolumne.

Liebes N-ZONE-Team,
in der Ausgabe 08/17 habt ihr ja mal gefragt, ob wir Leser wieder/noch *Pokémon Go* spielen.

Und dazu wollte ich mal was sagen: Als wir in Schleswig-Holstein dann auch endlich den letzten Schultag zu Ende gebracht hatten, bin ich nach Hause gegangen und habe den Trailer zu dem neuen Update gesehen. Diesen Trailer fand ich letztendlich so gut, dass es mich dazu gebracht hat, auch wieder *Pokémon Go* auf meinem Smartphone zu installieren und die ganzen Daten vom Pokémon Trainer Club rauszusuchen. Und jetzt kann ich ganze sechs Wochen wieder mein Smartphone jeden Morgen in die Hand nehmen und den ganzen Tag Taschenmonster jagen! Liebe Grüße,

Hendrik

Johannes: Hi Hendrik und vielen Dank für deine Mail! Da hat Entwickler Niantic mit dem Update ja alles richtig gemacht, wenn es dich dazu gebracht hat, das Spiel überhaupt erst wieder auf dein Smartphone zu laden und loszulegen. Aufgrund meiner eigenen Beobachtungen kann ich bestätigen, dass noch mehr Spieler genauso denken wie du und den Sommer sowie die letzten großen Updates aktuell nutzen, um wieder in die AR-Welt von *Pokémon Go* abzutauchen. Wenn du diese Zeilen liest, dürften deine Sommerferien ja schon weit fortgeschritten sein. Also Hendrik: Bist du dran geblieben und täglich auf Monsterjagd gegangen? Lass es mich gerne wissen! :-)

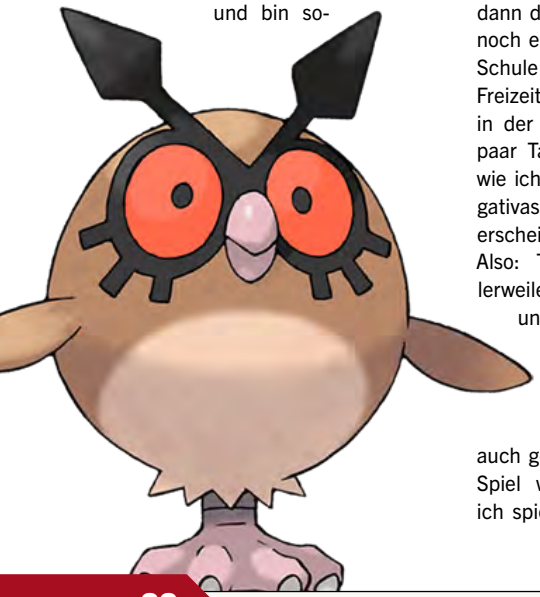
LESERPOST

EIN WINTER OHNE POKÉMON GO

Leser Max hielten der kalte Winter und stressige Prüfungen von der Pokéjagd an der feien Luft ab: Eine Reaktion zur Kolumne.

Lieber Johannes,
ich habe letzten Sommer sehr viel *Pokémon Go* gespielt und bin so- zusagen im Hype mitgeschwommen. Ich war ziemlich gut dabei und hatte auch viel Spaß, bis dann der eiskalte Winter und die noch eisigere Prüfungszeit in der Schule kamen. Ich wollte meine Freizeit dann einfach nicht mehr in der Kälte verbringen, um ein paar Taubsis zu fangen. Das ist, wie ich finde, auch leider ein Negativaspekt von *Pokémon Go*: Es erscheint einfach zu viel „Mist“! Also: Taubsis, Traumatos, mittlerweile zudem Wiesors, Ledybas und Hoothoots. Mit den neuen Taschenmonstern wollte ich diesen Sommer dann wieder so richtig durchstarten, was ich auch getan habe. Mir macht das Spiel wieder richtig Spaß und ich spiele auch regelmäßig, aber das vorher erwähnte Problem mit den vielen schlechten Pokémon ist noch immer da. Ich kann mir aber auch vorstellen, dass es nicht leicht ist, dieses Problem zu lösen, da ja nicht überall Pokémon vom Kaliber eines Dragoran auftauchen können, oder? Deswegen möchte ich Niantic hier auch keine Kritik vorwerfen. Im Endeffekt kann ich sagen, dass das Spiel noch immer Spaß machen kann (aber nicht muss) und dass es noch immer regelmäßig viele Updates und Neuerungen spendiert bekommt, aber der Hype nicht mehr so groß wie 2016 ist. Mit lieben Grüßen aus Wien,

Max



Johannes: Lieber Max, herzlichen Dank für deine Einsendung! Ich kann dich und sicherlich auch viele andere Pokémon-Fans gut verstehen: Wenn es draußen den ganzen Tag kalt, dunkel und vielleicht sogar noch eisglatt ist, vergeht einem die Lust an *Pokémon Go* ziemlich schnell. Umso mehr, wenn die Belohnung für diese Mühen dann nur die von dir genannten Taubsis, Hoothoots und Co. sind. Wie du selbst richtig erkennst, können aber nicht überall und jederzeit nur sehr mächtige und seltene Taschenmonster erscheinen, sonst würde das Spiel schnell keinen Sinn mehr machen. Also heißt es notwendigerweise: Beine in die Hand nehmen und besondere Orte suchen, an denen auch häufiger seltene Pokémon erscheinen – auch wenn der große Hype mittlerweile vorbei ist.

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Den Autor des diesmaligen Beitrags begrüßen wir nicht zum ersten Mal in dieser kleinen, aber feinen Rubrik. Letztes Mal hat unser Leser Marc noch ausgiebig über den Nintendo-64-Klassiker *Banjo-Kazooie* philosophiert, diesmal geht er noch etwas weiter in der Zeit zurück und schwärmt von gleich drei Titeln auf einmal: Von *Terranigma* und *Secret of Mana* für die 16-Bit-Maschine Super Nintendo sowie vom unglaublich gigantischen 3D-Abenteuer *Donkey Kong 64*. Besonders letzteres Rare-Meisterwerk habe auch ich extrem umfangreich gespielt – und tue das auch noch heute. Doch nun möchte ich erstmal Marc zu Wort kommen lassen.

Hallo Johannes!

Es war damals, als die Menschen noch Briefe als Kommunikationsmittel verwendeten. Als Handys klobige Werkzeuge der Geschäftstüchtigen waren und man für Ferngespräche in eine Telefonzelle ging, während der Regen auf das Dach tropfte. Das war auch die Zeit, als ich meinem Bruder sein Geburtstagsgeschenk verriet. Wie konnte ich nur? Aber er hatte es sich doch ohnehin gewünscht.

Schwer zu beschreiben; es war eine große Packung und man konnte nur mutmaßen, was da alles drin sein könnte. Doch nur kurze Zeit später saßen wir auch schon vorm Super Nintendo und es ging los: Wow! Ich werde nie den Anfang und diese Musik vergessen, die auch heutzutage echt bombastisch und noch immer eines Orchesters würdig ist. Jedenfalls war es ein Erlebnis, die Türme zu meistern um damit die Kontinente wieder zu befreien. Die Rede ist natürlich von *Terranigma*. Jeder, der es noch nie gespielt hat, kann sich guten Gewissens noch heute daran wagen; auch wenn es mittlerweile vielleicht etwas angestaubt ist.

Ein paar Jahre in die Zukunft. Man verliert sich auch als Geschwister aus den Augen, vergisst aber niemals die schöne gemeinsame Zeit mit *Secret Of Mana*, Grusel, Grauen, Gänsehaut und danach einer leckeren Salami-Pizza. Eine heiße Zeit mit *Donkey Kong 64* begann und war es das Album von Melanie Brown namens *Hot*, welches sich als würdiger Soundtrack zum *Donkey Kong 64*-Spielvergnügen erwies. Ich weiß noch, wie wir die Levels und zum Ende des Spieles den nervenzerreißenden Automatenklassiker *Donkey Kong* gemeistert haben und ich irgendwann auch diesen lustigen, aber furchtbaren Laserflug-Automaten überstanden hatte. Das war ein richtig euphorisches Gefühl, das mir noch heute ein Grinsen ins Gesicht zaubert.

Es ist schön, dass ich das alles erleben konnte und weiterhin kann und frage deshalb: Was hat euch aus der Redaktion begeistert? Und euch, die anderen Leser? Was brachte oder bringt eure Augen zum Leuchten und verzaubert euer Herz? :-) Ich verbeuge mich, sage danke und erzähle vielleicht in Zukunft noch von anderen Spiele-Geschichten, falls jemand Interesse daran hat. Bis dann, euer Leser,

Marc

JOHANNES: Zunächst einmal vielen lieben Dank für deine nostalgischen Ausführungen, lieber Marc. Gerne auch weiterhin mehr davon! Zu den ersten beiden Titeln, *Terranigma* und *Secret of Mana*, kann ich gar nicht viel sagen, da ich zwar als kleiner Junge fleißig Super Nintendo gespielt habe, nicht aber diese beiden Spiele. Ganz anders bei *Donkey Kong 64*. Und da du uns ja explizit danach fragst, hole ich gerne etwas weiter aus.

Ich weiß noch, wie ich an *Donkey Kong 64* gekommen bin. Es war Weihnachten 1999, das Spiel frisch veröffentlicht und ich ein kleiner Stöpsel von gerade Mal acht Jahren. Ich wünschte mir die Affensause von meinem Vater als Weihnachtsgeschenk, leider wurde mein Wunsch aber nicht erfüllt. Auf einer Weihnachtsfeier mit der Familie in großem Kreis erfuhr ich am zweiten Weihnachtsfeiertag dann, dass mein Cousin das Spiel bekommen hatte. Danach nervte ich meinen Vater solange, bis wir nach den Weihnachtsfeiertagen zum Elektrofachhandel fuhren und ich das Spiel bekam – und das obwohl Weihnachten gerade einmal einen Tag vorbei war und *Donkey Kong 64* inklusive Expansion Pack damals für stolze 150 Mark über die Ladentheke ging!

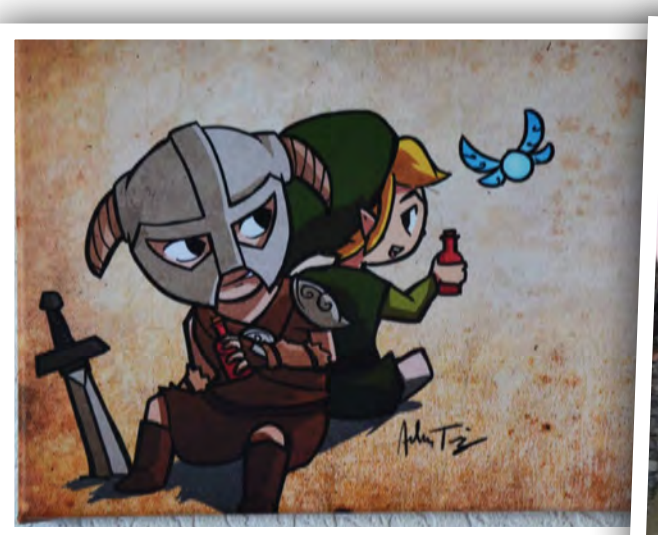
Doch (natürlich) hatten sich all die Quängelei und das viele Geld gelohnt. Zuhause angekommen platzierte ich sofort das Expansion Pack im dafür vorgesehenen Erweiterungsschacht auf der Oberseite des N64, donnerte die Cartridge in den Modulschacht und startete in eines der atemberaubendsten, längsten und prägendsten Videospiel-Abenteuer meines bisherigen Lebens.

Allein der schiere, bis heute unerreichte Umfang an Sammelgegenständen! Mehrere spielbare Charaktere, die Blaupausen, verschiedenfarbige Bananen, unterschiedliche Münzen, goldene Bananen, Waffen, Kronen, Skills und so weiter … Dann natürlich die für damalige Verhältnisse wahnsinnig ausladende Spielwelt, die nicht nur durch ihre Größe, sondern vor allem auch durch Charme, liebevolle Gestaltung und zahlreiche Details mehr als überzeugen konnte. Ebenso ging die Steuerung stets knackig und präzise von der Hand. Wenn sich bis heute in dieser Hinsicht auch nochmal Einiges getan hat, für Ende der 90er Jahre war die Steuerung richtig gut.

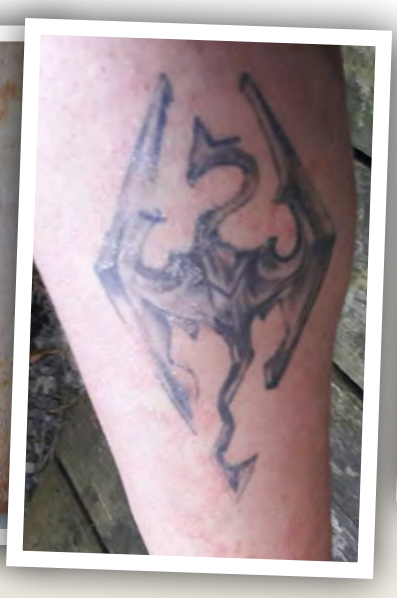
Und nicht zuletzt dieser einfach unbeschreibliche und unnachahmliche Rare-Charme. Eine Mischung aus unverschämt guter Musik, der genialen Spielwelt, ausgeklügelten Gameplay-Mechaniken und jeder Menge Spielumfang. Dieses ganz besondere, wohlige und warme Gefühl, dass mich auch heute noch beschleicht, wenn ich *Donkey Kong 64* starte. Das vermag kein anderes Spiel wirklich nachzumachen.

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser doch daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe ist der 03. September 2017.

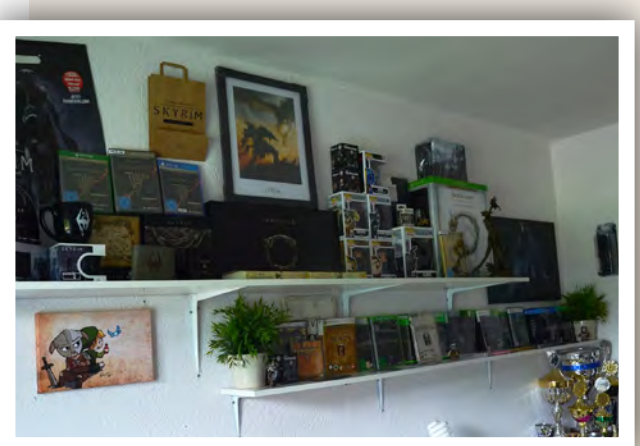
Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!



Stammleser Renke Kuiper ist sowohl großer *Zelda*- als auch *Skyrim*-Fan. Kein Wunder also, dass er eine beeindruckende Sammlung vorweisen kann.



Sogar Tattoos seiner liebsten Serien ließ sich Renke unter die Haut stechen!



Regale voller Schätze, Goodies, Spiele und weiteren tollen Fan-Collectables schmücken die Wohnung unseres Lesers Renke.

Natürlich dürfen in Renkes Sammlung auch tolle Figuren nicht fehlen!

SKYRIM-HYPE

Hallo liebes Team der N-ZONE, wieder einmal melde ich mich bei euch, aber diesmal geht es nur indirekt um meine Lieblingsreihe *The Legend of Zelda*. Mit großer Vorfreude habe ich mir eure neueste Ausgabe gekauft und konnte dort auf Seite 29 der Ausgabe 243 einen Beitrag über das kommende *The Elder Scrolls 5: Skyrim* für die Switch entdecken.

Dass *Skyrim* nun auch auf der Switch erscheint, freut mich total. Nein, nicht, weil ich es noch nie gespielt habe. Davon gibt es mittlerweile auch mehr als genug Versionen. Eher, da nun zwei meiner Sammlungen und zwei meiner liebsten Spielereihen zusammen verschmelzen beziehungsweise es einen schönen Übergang dazu gibt. Zudem habe ich auf der linken Wade ein *Skyrim*-Tattoo und auf der rechten Wade wiederum ein *Zelda*-Tattoo, welche ich beide, lange bevor ich anfing zu sammeln, stechen ließ … das muss doch ein Zeichen sein, oder?

Anbei habe ich euch einige Fotos meiner *Elder Scrolls*-Sammlung geschickt, die man auch bei Youtube anschauen kann (Youtube-Kanal: LegendOfGermany). Ich sehe mich schon in Kürze im Game als Link durch Himmelsrand und in der Realität durch die Läden streifen, auf der Jagd nach tollen *Skyrim*-Switch-Werbeaufstellern.

Vielen Dank noch für eure tolle Arbeit! In Zeiten des Internets, in welcher immer mehr Zeitschriften verschwinden, ist es sicher nicht ganz einfach, aber ich denke, ihr habt bereits viele Stammkunden, die eure Arbeit sehr zu schätzen wissen. Ich werde demnächst auch mal ein Abo abschließen, alleine, da ich immer 30 Kilometer fahren muss für eine eurer Ausgaben. Liebe Grüße,

Renke Kuiper

N-ZONE: Grüß dich Renke und vielen Dank für dein nettes Lob! Dass du so weit fährst, um dir die N-ZONE zu holen, ist ja geradezu beeindruckend! Da ergibt ein Abo aber natürlich schon Sinn, immerhin kannst du dir den langen Weg damit sparen. Und obendrein ist das Heft im Abo ja auch noch günstiger und es gibt eine tolle Prämie dazu! Wir geben natürlich weiterhin unser Bestes, damit du und alle anderen Leser zufrieden mit dem Heft sind und wir weiter gegen die Online-Konkurrenz bestehen können. ;-) Wir – oder genau genommen Johannes – freuen uns auch schon auf *Skyrim* für

Wir sind wahrlich beeindruckt, lieber Renke! Deine Sammlung ist gigantisch und voll mit tollen Goodies. So sieht echte Fanliebe aus, werte Leser!

die Switch. Wie du schon sagst, gab es in den letzten Jahren schon auf genügend Plattformen die Möglichkeit, Bethesdas Hit-Titel zu zocken, dennoch ist das Spiel an unserem Volo bisher vorbei gegangen. Nun kann er das auf Nintendos neuer Konsole nachholen. Nach dem Abschließen von *Zelda: Breath of the Wild* wird es aber auch dringend Zeit für ein neues zeitintensives Abenteuer auf der Switch!

SWITCH-GEWINNER

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich möchte euch gerne wegen der Ausgabe 06/17 beim Jubiläumsgewinnspiel danken, da ich das Nintendo-Switch-Paket als Hauptgewinn gewonnen habe. Ich habe mich riesig gefreut, als ich es von der Post bekam! Außerdem sollt ihr wissen, dass das mein allererster Brief an die N-ZONE ist. Seit dem Herbst 2016 lese ich nun euer Magazin, aber leider fehlen mir ein paar Ausgaben, weil leider ab und zu doch das nötige Kleingeld fehlt.

Nun möchte ich euch meine Geschichte mit Nintendo-Konsolen und -Handhelds erzählen. Als ich im Alter von sieben Jahren mit meinen Eltern 2011 zu einem Elektrofachhändler ging, suchten wir uns gemeinsam eine Konsole aus. Meine Mutter bevorzugte die Wii, weil man mit der sportlich und fit werden würde, wie sie meinte. Aufgrund ihrer Empfehlung entschied ich mich schlussendlich auch für die Bewegungskonsole. Im Bundle befanden sich neben der Konsole in schwarz auch die Spiele *Wii Sports Resort* und *Mario Strikers Charged Football*. Dazu bekam ich auch noch *Mario Kart Wii* inklusive zweier Lenkräder von meinen Eltern, weil ich es mir so sehr wünschte. Später kamen neben weiteren Wii-Titeln auch ältere Gamecube-Spiele dazu, die auf der Wii ebenfalls problemlos laufen. Durch die Wii und diese nostalgischen Erfahrungen mit Titeln für Nintendos Zauberwürfel wurde ich schließlich zum Nintendo-Fan. Die Wii bereitet mir, meiner Familie und meinen Freunden bis heute viel Spaß.

An Silvester 2013 bekam ich dann von einem Freund meiner Eltern einen Nintendo 2DS mit dem Spiel *Kung Fu Panda 2* geschenkt. Seitdem erfreue ich mich riesig an dem Handheld! Im Laufe der Zeit kamen weitere 3DS-Titel dazu, mit denen ich auch sehr viel Spaß hatte. Wie ihr nun wisst, besaß ich bis vor kurzem lediglich eine Konsole und einen Handheld, dennoch war ich stets absolut zufrieden damit. Und dank euch habe ich jetzt auch eine Switch, die mir und meinen Freunden schon jede Menge tolle Spielstunden bereitet hat. Vielen Dank dafür!

Zuletzt sollt ihr noch wissen, dass ihr wirklich tolle Arbeit leistet. Ich finde die N-ZONE wirklich richtig gut und immer interessant. Macht wei-

Auch große Pappaufsteller zur Lieblingsserie haben ihren Weg in Renkes Sammlung gefunden – wie es sich eben für einen Deluxe-Fan gehört.

Auch Stammleser und N-ZONE-Fan seit der ersten Stunde Andi ließ uns wieder eine Einsendung zukommen. Diesmal von seiner hübschen *Zelda*-„Konzert"-Ecke.

ter so, liebes N-ZONE-Team! Ich bleibe euch weiterhin ein treuer Leser. Mit freundlichen Grüßen aus Halle von

Michael Yemets (14 Jahre)

N-ZONE: Hi Michael! Vielen lieben Dank für deinen Brief (ja, ein echter Brief mit Handschrift auf Papier!) und nochmal herzlichen Glückwunsch zu deinem Gewinn! Schön, dass du seit der Wii ein Teil der großen Nintendo-Fangemeinde bist und trotz deines noch jungen Alters nachträglich auch noch die Freude an Gamecube-Spielen gefunden hast. Das können wir absolut nachvollziehen, denn für Nintendos Zauberwürfel sind einige richtig tolle Titel erschienen. :-)

Wir wünschen dir, deiner Familie und deinen Freunden auch weiterhin jede Menge Spaß mit der Switch! Gerne kannst du uns auch weitere Leserbriefe oder Erfahrungsberichte zu Switch-Spielen zukommen lassen. Volo Johannes freut sich immer über Zuschriften! Und nicht zuletzt: Danke für dein Lob! Wir geben uns weiterhin alle Mühe, die N-ZONE interessant zu gestalten. Für dich und alle anderen Leser ebenso.

Leser Stjepan Hrkac hat eines seiner allerliebsten Taschenmonster, das Boden-Pokémon Sandamer, in einer wunderschönen Zeichnung verewigt. Danke, Stjepan!

KARAOKE K.O.

Guten Tag,
ich musste kürzlich mit Erschrecken feststellen, dass die Unterstützung für *Wii Karaoke U* beendet worden ist. Ich fand diesen Gesangswettbewerb immer sehr klasse, er machte mir und meinen Freunden sehr viel Spaß. Wir haben das Game immer an Silvester gespielt, so auch letztes Mal und es war an diesem Abend wie immer richtig schön. Extra dafür habe ich sogar eine selbst gestaltete Silvester-Bühne aufgebaut. Nun finde ich es äußerst schade, dass das Spiel abgesetzt wurde. Wisst ihr, ob nochmal eine bessere Version des Spiels für die Wii U erscheint oder ob das Spiel für die Nintendo Switch geplant ist? Mit freundlichen Grüßen,

Dennis Keßler

PS: Ich hole mir jeden Monat die neue N- ZONE, lese das Magazin sehr intensiv und sammle auch alle Ausgaben.

N-ZONE: Hallo Dennis und herzlichen Dank für deine Nachricht! Schade, dass Nintendo den Support für dein geliebtes Spiel beendet hat. Leider müssen wir dir mitteilen, dass keine neue Version mehr für die Wii U erscheinen wird. Ebenfalls gibt es bisher keinerlei Informationen zu einer geplanten Switch-Version. Die sinnvollste Alternative ist derzeit wohl *Sing Party* für die Wii U. Dass in Zukunft ein Karaokespiel für die Switch erscheint, halten wir aber für recht sicher. Unter welcher Marke das dann läuft, wird sich zeigen müssen.

PS: Das freut uns sehr! Hoffentlich bleibst du uns auch weiterhin als treuer und aufmerksamer Leser erhalten. :-)

3DS-DISPLAYS

Hallo lieber Vik!
Ich sende dir einen lieben Gruß in die Redaktion und hoffe, euch allen geht es gut. Es ist mal wieder soweit, dass ich mich mit einem speziellen Anliegen an dich wende. Zunächst mal ein Lob an Johannes, der einen tollen Vergleichsreport anlässlich des Release des New Nintendo 2DS XL verfasst hat. Darauf bezieht sich auch mein Anliegen:

Bisher wurde noch nicht durch euch, oder auch allgemein in der Branche, auf die Unterschiede von TN- und IPS-Displays bei den Nintendo-3DS-Modellen eingegangen. Dir ist die Problematik sicher bekannt, sollte dies nicht der Fall sein, google das mal, sofern du magst. Seit dem Release des New 3DS XL werden von Nintendo in den 3DS-Modellen verschiedene Displayvarianten eingebaut. TN und IPS eben. IPS wird hier klar von Fans/Kunden favorisiert, da die Farben eines IPS-Displays kräftiger und satter sind und das Bild auch bei sehr schrägem Blickwinkel noch einwandfrei erkennbar bleibt. Ich habe einen alten 3DS und einen 3DS XL sowie einen New 3DS XL. Die alten Modelle haben die TN-Displays verbaut und der New 3DS hat als oberes Display einen IPS. Und der Unterschied ist meiner Meinung nach enorm, wenn man die Geräte bei gleicher Einstellung nebeneinanderlegt. Das Ganze ging sogar schon mal so weit, dass ein bekannter Online-Händler bei einigen 3DS-Modellen in der Artikelbeschreibung „TN-Variante" mit aufführte, da zahlreiche Käufer ihre Geräte einfach zurückschickten als sie zu Hause feststellten, dass sie TN-Panels erwischt haben, in der Hoffnung, bei Lieferung eines Ersatzgerätes dann IPS-Panels zu bekommen.

Eine Anfrage von mir bei Nintendo blieb leider unbeantwortet, was normalerweise nie vorkommt. Nintendo antwortet in der Regel immer. Auch Berichte anderer Personen, die sich an Nintendo wandten, berichten leider nur von einem abwehrenden Verhalten seitens Nintendo. Laut Nintendo werden überall identische Bildschirme verbaut. Die Unterschiede sind dennoch deutlich sicht-

bar. Ist es euch möglich, dazu mal etwas zu schreiben? Vielleicht habt ihr mehr Möglichkeiten, da mal zu recherchieren? Ich liebäugele aktuell mit einem New-2DS-XL-Kauf, aber anscheinend werden in dieser Modellreihe nur TN-Displays verbaut. Da bleibe ich lieber bei meinem New 3DS XL. :-) Wäre froh, diesbezüglich mal von dir zu lesen. Selbst, wenn ihr die Thematik nicht ins Heft mitaufnehmen wollt.

Unser treuer Leser Gernot Lepschy ist nicht nur großer Nintendo- und N-ZONE-Fan, sondern hat auch viel Spaß am Zeichnen. Diese Mario-, Yoshi-, Peach- und Co.-Motive hat er mithilfe der N-ZONE als Vorlage abgezeichnet.

N-ZONE: Lieber Norman, zunächst einmal vielen Dank für dein Lob und die netten Worte! Dann wollen wir auch gleich zur Sache kommen. Uns ist die Problematik mit den unterschiedlichen Display-Technologien bei den 3DS-Handhelds bekannt. Wie du richtig schreibst, verbaut Big N schon seit geraumer Zeit wahlweise IPS- und TN-Panels, wobei erstere technisch überlegen sind. Der Grund dafür liegt darin, dass auf diese Weise die Versorgung mit ausreichend Bildschirmen gesichert ist. Nintendo stellt die Displays ja nicht selbst her, sondern kauft sie von anderen Herstellern. Leider findet sich dazu keinerlei Angabe auf der Verpackung und bei jedem Kauf ist es reine Glückssache, was man erwischt. Etwas Ähnliches gab es übrigens auch schon beim Game Boy Advance SP. Dort verbaute Nintendo die Beleuchtung entweder vor oder hinter dem Display, wobei letztere Variante deutlich überlegen ist. Auch hier war es stets reines Glück, welche Variante man erwischte. Leider ist es uns auch nicht möglich, weitergehende Informationen zu diesem Thema zu beschaffen. Wir hoffen, du bist mit unserer Antwort trotzdem soweit zufrieden. Bei der Switch scheint Nintendo bisher übrigens auf nur eine Art Display zu setzen – nämlich auf die besseren IPS-Panels.

Eine zweite Sache noch: Will ein Hersteller beispielsweise auf der Virtual Console oder im PSN ein Spiel veröffentlichen, muss er dann Lizenzkosten an Sony/Nintendo zahlen? Ich meine ja, oder? Was mich stört/nervt ist, dass ich nicht auf einer Herstellerplattform Zugriff auf alle Downloadtitel der Vorgängerplattform habe. Dass ich nicht auf PS4 genau die Titel im PSN spielen kann, die ich auch auf der PS3 erworben habe. Der Neukauf ist dabei eine Sache, die andere, dass manche Titel schlichtweg nicht auf der PS4 erhältlich sind, sondern nur auf der PS3. Das ist doch Mist. Oder dass ich auf der Switch genau dieselben Downloadtitel nutzen kann, die ich schon auf Wii/Wii U/3DS gekauft habe. Bei Steam am PC ist das doch viel einfacher und kundenfreundlicher, oder liege ich da falsch? Klar, Steam ist EINE Plattform, die nicht alle fünf Jahre wechselt wie die Konsolen das tun, aber woran (oder an wem) scheitert es denn, dass ein ähnliches plattformübergreifendes Spielenutzungssystem nicht auch bei Nintendo/Sony möglich ist? Ist es einfach die Gier Nintendos/Sonys, bei jeder neuen Plattform neue Lizenzgebühren der Hersteller und das Geld der Kunden zu kassieren? Oder hat es vielleicht technische Gründe? Die Frage liegt mir schon länger auf dem Herzen.

N-ZONE: Wie du richtig erkennst, geht ein bestimmter Teil des Verkaufserlöses bei Download-Titeln von Drittentwicklern an die Anbieter der Plattform – also beispielsweise an Nintendo, Sony oder Steam. Teilweise werden auch zusätzliche Lizenzgebühren fällig. Jeder Entwickler muss sich bei einer neuen Plattform also erneut entscheiden, ob sein Spiel auch darauf erscheinen soll. Neben gegebenenfalls nötigen Anpassungen an die neue Hardware muss der Titel in der Regel auch die Qualitätsprüfung abermals durchlaufen. Es ist also durchaus mit Arbeit und Kosten verbunden, ein bereits erschienenes Spiel für die nächste Konsolen-Generation neu aufzulegen. An wem das in vielen Fällen dann letztendlich scheitert, kann man nicht genau bestimmen. Sind die erwarteten Verkäufe auf der neuen Plattform zu mager, ist es letztendlich wohl meist eine Kostenfrage.

So, das war es, sorry für die lange E-Mail und einen wunderbaren Tag für dich und die ganze Redaktion. :-) Würde mich freuen, von dir zu hören! Beste Grüße!

Norman

CUSTOM-AMIIBO

Liebes N-ZONE-Team,
ich heiße Sybille, im Netz aber eher bekannt als „akii“, bin 23 Jahre alt und wohne in Niedersachsen. Gerne würde ich Euch und den Lesern mein größtes, Nintendo-bezogenes Hobby vorstellen: Das Modellieren.

Modellieren, so wie ich es mittlerweile mache, habe ich im Frühjahr 2016 begonnen. Erst nur mit einer kleinen Idee, denn ich habe mich so geärgert, dass die *Zelda*-Schlüsselanhänger bei einem Spielehändler so teuer waren und dann dachte ich mir: Wieso nicht einfach selbst machen? Mittlerweile macht mir das Gestalten von Figuren so viel Spaß, dass ich gerne einen eigenen Online-Shop aufziehen würde – gerne auch mit Nintendo-Figuren und -Motiven. Ich habe mich bezüglich einer Lizenz bei Nintendo erkundigt, aber leider nur die Aussage erhalten, dass eine solche generell nicht vergeben wird, egal wofür. Also habe ich – da ich auch in der Gaming-Szene aktiv bin und viele Streamer als Freunde habe – damals immer Giveaways für die und deren Community gestaltet.

Egal, ob Luma, Kirby, das Triforce oder Kugelwilli: Sybille hat sie alle!

Auch Inklinge bastelt Leserin Sybille mit großer Freude!

Meine eigene Community ist in der Zeit leider nicht großartig gewachsen, ich würde meinen eigenen Leuten gerne selbst welche basteln. So muss ich quasi auf eigene Kosten arbeiten; aber Hauptsache, die Leute freuen sich. Nun wäre also mein Ziel, durchs Streaming und Modellieren vielleicht kleine Spenden zu bekommen – meine Community würde mir damit echt helfen und ich würde für sie regelmäßig Giveaways selbst machen können.

Nun habe ich aber etwas gefunden, womit ich legal doch etwas dazuverdienen und Leute erfreuen kann: Custom-Amiibo. Es gibt im deutschen Raum noch nicht viele Leute, die Custom-Amiibo produzieren. Ich möchte damit gern anfangen und mich auch stetig verbessern und weiterentwickeln. Außerdem würde ich auch gerne für einige Streamer „arbeiten" – zum Beispiel also deren Logos als Schlüsselanhänger oder Ähnliches umsetzen, die sie dann innerhalb ihrer Community verschenken. Wer von den N-ZONE-Lesern Interesse hat: Ihr dürft mich gerne kontaktieren! Schaut einfach auf meiner Facebook-Seite „Junina's Art" vorbei oder auf Instragram, ebenfalls unter „juninas art". Liebe Grüße und macht weiter so!

Sybille Klopsch

Leserin Sybille bastelt für ihr Leben gern kleine Figuren und Collectables im Big-N-Design.

N-ZONE: Hi Sybille! Schön, dass du uns an deinem Hobby (und vielleicht bald auch Nebenjob?) teilhaben lässt. Wir sind ja immer wieder ganz verzückt, wenn wir die kreativen und genialen Bastelarbeiten unserer Leser zu Gesicht bekommen – so auch bei dir! An die Leser: Schaut gerne mal auf den Social-Media-Seiten von Sybille vorbei. An dich, Sybille: Dran bleiben! Dann wird das bestimmt auch irgendwann was mit dem Nebenverdienst. :-)

VIER FRAGEN

Hallo liebes N-ZONE-Team.
Ich hoffe, ihr habt bis jetzt alle einen tollen Tag gehabt. Ihr kennt es wahrscheinlich schon, aber als erstes muss ich euch loben. Ihr

Sybille Klopsch will ihre hübschen Basteleien und Figuren zu einem kleinen Nebengeschäft ausbauen. Sind die kleinen Krogs aus *Zelda: Breath of the Wild* nicht einfach zuckersüß? Respekt, Sybille, für deine Bastelkunst!

bringt mit jedem neuen Heft Sonnenschein in das so triste Wetter (zumindest regnet es bei mir nur noch). Ihr macht das toll. Weiter so! :-D Nun zu meinen Fragen:

1. Habt ihr irgendeine Idee, wann *Stardew Valley* denn für die Switch kommt? Sommer 2017 ist ja sehr vage. Eine Bekannte will gelesen haben, dass es nun nur noch 2017 heißt. Da der damalige Hype um das Spiel an mir vorbeiging, bemerkte ich erst, wie toll es aussieht, als es für die Switch angekündigt wurde. Ich möchte es nun so schnell wie möglich. Wisst ihr da vielleicht mehr? Und wird es vielleicht noch mehr Neuerungen als nur den Multiplayer geben?

2. Ich habe von *Harvest Moon: Light of Hope* gelesen. Wisst ihr vielleicht schon mehr darüber? Was mich besonders interessiert ist, ob es wieder so eine *Minecraft*-Grafik hat. Die finde ich nämlich schrecklich. Fand *Das verlorene Tal* schon nicht gut, unter anderem wegen der Grafik, und hab mir den Nachfolger nicht gekauft. *Light of Hope* klingt ja ziemlich episch. Ich hoffe, es geht mehr in die *Story of Seasons*-Richtung, da dort auch die Storys viel mehr Sinn machen als so blöde Bäume, die wieder blühen müssen.

3. Das neueste *Pokémon*-Spiel, das für die Switch, soll ja ein normales Fangen-Sammeln-Kämpfen-Ding werden, hab ich gelesen. Glaubt ihr, es kommt irgendwann noch mal so eins wie *Poképark*? Ich würde es mir wünschen, bloß etwas erwachsener, zum Beispiel mit mehr *BOTW*-Elementen. Offenes Gelände, Kämpfe in Echtzeit und so was. Halt mit Pokémon. Was haltet ihr davon?

4. Ich habe auch gelesen, dass es eine *Pokémon Gold Edition* geben soll, die in dem gleichen Grafikstil wie das Original sein soll. Klingt richtig gut. Ich vermisse die alte Grafik. Habt ihr das auch schon gehört? Vielen Dank fürs Lesen. Ich hoffe es ist nicht zu viel und ich störe euch mit meiner „Löcherei“ nicht allzu sehr. Ganz viel sonnige Grüße aus Brandenburg, **Janina S.**

N-ZONE: Hallo liebe Janina! Herzlichen Dank für dein Lob, das freut uns natürlich sehr! :-) Kommen wir doch direkt zu deinen Fragen:

1. Tatsächlich lautet der aktuelle Stand des Entwicklers mittlerweile sogar Frühjahr 2018! Weitere Neuerungen sind durchaus vorstellbar, auf genauere Informationen warten wir aktuell allerdings selbst noch.

2. Das neue *Harvest Moon* für die Switch soll laut Aussage des Entwicklers wieder zur klassischen Art der früheren Serien-Teile zurückkehren. Die Story beginnt damit, dass du durch einen Monsun Schiffsbruch erleidest und auf eine Insel gespült wirst, die sich im Zerfall befindet. Mit der „Kraft des Sammelns und Bauens" musst du die Insel dann retten. Der Release soll noch dieses Jahr sein.

3. Zum neuen *Pokémon*-Hauptspiel für die Hybrid-Konsole ist noch nicht viel bekannt, außer das, was du schon selbst erwähnt hast. Es wird also voraussichtlich ein klassisches *Pokémon*-Rollenspiel. Eine Neuauflage von *Poképark* ist nach unserem derzeitigen Kenntnisstand nicht geplant. Dennoch kann so etwas in den geheimen Hinterzimmern Nintendos natürlich schon längst in Arbeit sein.

4. Das ursprüngliche *Pokémon Gold* ist bereits 2001 erschienen, 2009 wurde es unter dem Namen *Pokémon Heartgold* für den DS neu veröffentlicht, in Kürze steht ein Virtual-Console-Release auf dem 3DS an. Letzteres ist in exakt dem Grafikstil der ursprünglichen Version gehalten, wie eben alle VC-Titel. Meinst du das?

Wir hoffen, du bist mit unseren Antworten zufrieden und gut informiert. Schreib uns gerne wieder, wenn dir erneut irgendetwas auf den Nägeln brennt! ;-)

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

NINTENDO SWITCH ONLINE: APP ABSURDUM?

Zum Relase von *Splatoon 2* ist auch Nintendo Switch Online, Nintendos App für Voice-Chat und mehr erschienen. Aktuell ist die App allerdings schon fast eine Zumutung. Was ist los, Nintendo?

JOHANNES: Nun, Lukas, nun haben wir sie also: die Nintendo-Switch-Online-App. Aktuell unterstützt sie nur *Splatoon 2*, weitere Titel sollen folgen. Splatnet 2 ist dabei eine ganz nette Funktion, mit der wir Kleidung direkt am Smartphone kaufen oder unsere Daten einsehen können. Vorrangig geht es aber um den Voice-Chat, der zwingend über die App läuft und nicht auf der Switch. Wir haben das Ganze ja mehrfach ausgiebig ausprobiert, deswegen muss ich dir wohl kaum erzählen, wie schrecklich die Anwendung funktioniert. Nicht nur, dass es unglaublich aufwendig ist, einen Voice-Chat zu starten und er mit ständigem Hin und Her zwischen Konsole und Smartphone verbunden ist; nein, der Chat funktioniert auch nur bei eingeschaltetem Handydisplay, zudem darfst du keine andere App öffnen. Um Spielsound und Voice-Chat gleichzeitig zu hören, sind gar abenteuerliche Konstruktionen aus Adaptern oder mehreren Kopfhörern notwendig. Und ab 2018 kostet das Ganze auch noch was. Ein Schuss in den Ofen?

LUKAS: Ein Schuss in den Ofen ist noch sehr freundlich formuliert. Das, was Nintendo hier abgeliefert hat, ist Sondermüll der Extraklasse! Ich bin ja sonst gerne bereit, Nintendos oftmals eigenwillige Deisgnentscheidungen, was Hardware und Services angeht, zu verteidigen – zumeist steckt ja doch ein sinnvoller Gedanke dahinter. Hier wurde aber ein Problem konstruiert, wo es gar keines gab. Dabei ist die Lösung so einfach: Voice-Chat direkt ins Spiel oder – noch besser! – spielunabhängig ins Menü der Switch integrieren, Headset auf die Rübe – fertig. Klappt auch unterwegs: Die mobilen Daten kommen per Hotspot vom Smartphone, der Voice-Chat kommt über die Switch, in deren Audiobuchse man wiederum ein Headset steckt. Stattdessen muss ich mich aber mit dieser vermaledeiten App herumschlagen und wenn ich zusätzlich zum Chat auch noch Musik und Soundeffekte aus dem Spiel hören will, brauche ich einen Adapter mit zusätzlichem Kabelsalat. Warum einfach, wenn es auch kompliziert und dümmlich geht?

JOHANNES: Ich kann dir nur in allen Punkten zustimmen. Während ich die Switch-App für Altersbeschränkungen nach wie vor installiert habe und tatsächlich nutze, weil sie ganz hübsche Daten zum eigenen Spielverhalten liefert und einige Funktionen mit einem PIN vor allzu neugierigen Kollegen schützt, ist Nintendo Switch Online hinsichtlich des Voice-Chats quasi nicht zu gebrauchen. Was man auch nicht vergessen darf, sind zwei weitere wichtige Aspekte. Erstens ist die Soundqualität der Stimmen über die App ziemlich schlecht, in etwa vergleichbar mit Handytelefonaten über das Mobilfunknetz, insofern das Smartphone kein HD Voice unterstützt. Zweitens ist für die Nutzung der Anwendung ab nächstem Jahr auch das kostenpflichtige Abonnement notwendig. Klar, dafür gibt's noch mehr, aber diese furchtbare App musst du dann durch Gebühren (mit)finanzieren. Da muss sich noch viel bessern, um das zu rechtfertigen, oder? Denkst du, Nintendo plant da schon sinnvolle Verbesserungen?

LUKAS: Nun, ich denke, Nintendo hört zumindest die Beschwerden der Fans. Das muss zwar nichts heißen, könnte aber schon dafür sorgen, dass noch Verbesserungen – oder gar ein klassisches Voice-Chat-System – per Patch nachgereicht werden. Man denke nur an den ursprünglichen Plan, die Gratis-Retrospiele stets nur einen Monat spielbar zu machen, sobald der Bezahlservice für Switch startet. Hier wurde nach dem extrem negativen Feedback zurückgerudert und die Spiele werden nun dauerhaft in die Softwarebibliothek wandern. Sollte Nintendo nicht vorhaben, die Funktion selbst zu ändern, so muss der *Mario*-Konzern sie aber gratis anbieten. Wie auch du bin ich nämlich nicht bereit, für diesen Quatsch Geld zu bezahlen.

JOHANNES: Voice-Chat bitte direkt auf die Switch, die App für die anderen Features gerne beibehalten, die sind nämlich gut. Damit wäre das ganze Problem gelöst und Dinge wie Splatnet 2 in der App sind als Goodie tatsächlich was wert. Los, Nintendo!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

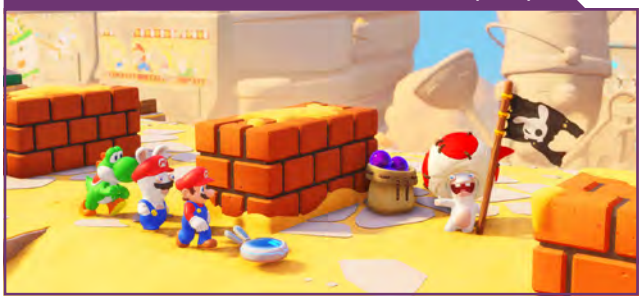
❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 10/2017
ab 20.09.17 am Kiosk

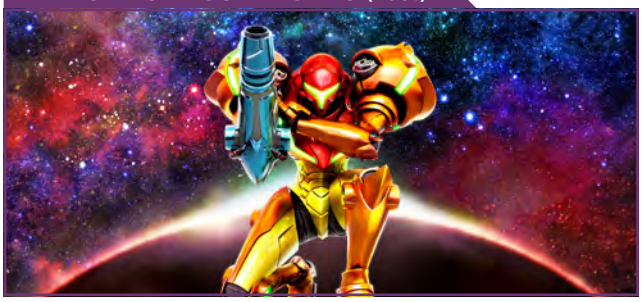
Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (Test)



Zusammen mit Mario und den verrückten Rabbids retten wir in der nächsten Ausgabe das Pilzkönigreich und verraten euch, wie viel Spaß die Rettung überhaupt bereitet.

METROID: SAMUS RETURNS (Test)



Eine gefühlte Ewigkeit ist es nun her, dass wir ein vollwertiges *Metroid*-Spiel erhalten haben. Macht der 3DS-Teil die lange Wartezeit wieder wett?

GAMESCOM 2017 (Vorschau)

Lest alles über die Neuheiten für Switch und 3DS von der Mega-Messe in Köln!

MONSTER HUNTER STORIES (Test)

***Stories* ist knuffiger als die klassischen *Monster Hunter*-Spiele und auch weniger komplex. Aber ist es gut?**

Games TV 24:
Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Kegel, Katharina Reuß, Stephan Petersen, Kristina Pilny, Bernhard Schmid, Felix Schütz

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Uwe Hönig (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B-Sales
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

DEUTSCHLANDS GRÖSSTES XBOX-MAGAZIN

- ✔ XBOX ONE
- ✔ SPIELE
- ✔ MULTIMEDIA
- ✔ TECHNIK

MIT GROSSEM DOPPELPOSTER

Jetzt neu im Handel!

XBG GAMES bequem online bestellen oder abonnieren unter: **shop.xbg-games.de**

Oder digital lesen: **epaper.computec.de**
Einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „XBG GAMES“ suchen.

powered by point STAEDTLER ICY BOX

KOSTENLOSE 16-seitige Leseprobe am Stand!*

23.-26. August 2017

BESUCHT UNS AUF DER GAMESCOM!

PC Games · play4 · PC Games MMORE · PC Games Hardware · GAMES AKTUELL · N-ZONE · XBG 360 GAMES

Kommt zu unserer

Leserlounge in Halle 8, C030

und macht es euch gemütlich!

Unsere treuen Abonnenten dürfen sich auf ein nettes Geschenk freuen. Bringt den Coupon, der dieser Ausgabe beiliegt, ausgefüllt zum Stand mit und holt euch euer Treue-Goodie!*

* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern unter **shop.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

powered by point STAEDTLER ICY BOX